

GRAPHOS III parte 9  
SLIDE SHOW

ANO XI - AGOSTO 92 - Nº 119 - Cr\$

# Micro Sistemas

A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DE MICROCOMPUTADORES

## HIPERTEXTO: A REVOLUÇÃO DAS LETRAS

- ☐ UMA NOVA  
TECNOLOGIA
- ☐ DICAS PARA  
QUEM QUER  
CRIAR
- ☐ FERRAMENTAS  
PARA O CLIPPER
- ☐ CONTROLE DE  
TEMPO



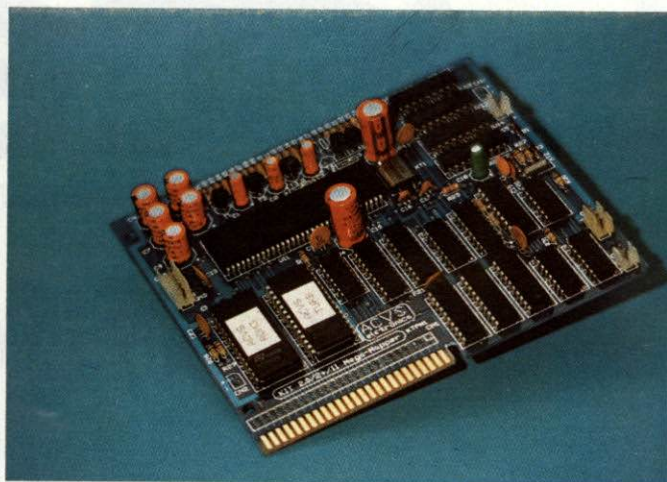
- ☐ SPOOL
- ☐ OS PACOTES DE PROGRAMAÇÃO PARA O AMIGA
- ☐ MOLDURAS EM TRÊS LINGUAGENS



# Transforme seu MSX em uma estação gráfica...



Tela digitalizada (foto em monitor RGB).



Placa eletrônica KIT 2+.

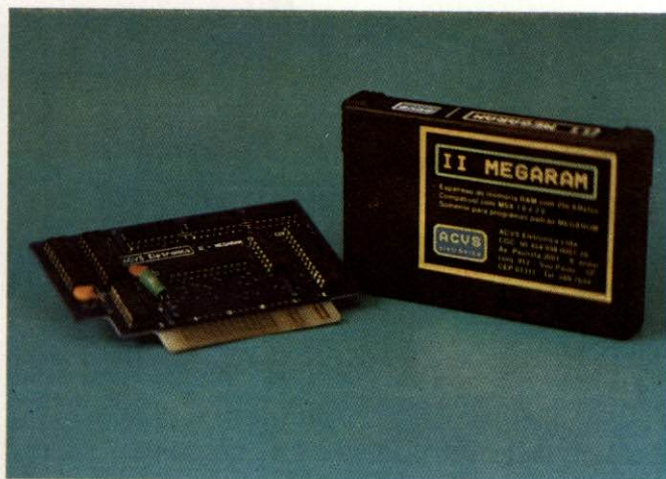
## KIT 2+

- 19.268 cores • 256 KBytes RAM do usuário • 128 KBytes VRAM (vídeo) • 96 KBytes ROM-BASIC • TURBO-BASIC residente • 80 colunas de texto (mesmo pela TV) • Relógio/Calendário (mantido por bateria) • Movimentação fina das telas gráficas na horizontal e vertical • Resolução de 512 x 424 16 cores de 512

## ... e também em um Video-Game de alta resolução



Jogo SPACE-MANBOW (MEGAROM).



Placa e Cartucho II MEGARAM.

## II-MEGARAM

- Expansão com 256 KBytes destinada a rodar os jogos MEGAROM gravados em disquetes. • Funciona em qualquer micro da Linha MSX. • Os jogos MEGAROM possuem alta definição gráfica e sonora.

**Todos os produtos têm garantia de 1 ano.**

**KIT 2.0 e KIT 2+ são marcas registradas da ACVS Eletrônica Ltda.**

**ACVS Eletrônica Ltda.**

Av. Paulista, 2001 - Conj. 912 - CEP 01311 - São Paulo - SP - Tel.: (011) 289-7694

**EDITOR GERAL:**  
Renato Degiovani

**EDITORES:**  
Olenka Machado  
Claudio Costa

**REDAÇÃO:**  
Myriam Lussac

**PRODUÇÃO GRÁFICA:**  
Marcelo Zochio

**COLABORADORES:**  
Carlos Rodrigues Sarti, Mary Lou Rebelo, Vicente José Moredo, Mariliza Bruno de Carvalho, Alexandre Lobo, Vander Roberto Nunes Dias, Clóvis Magoga Rodrigues, Luiz Eduardo Coelho, Gelson Dias Santos, Cesar Valmor Schneider, Carlos Luis Marques Castanheiras, Marcelo Flores Vieira, Paulo Moreira Franco, Miguel Ângelo Clemente, Max Stephano, Janderson Bispo Moreira, Eduardo Saito, Daniel Jerolimski, Henrique Ávila Vianna, Paulo Henrique Borba, Laércio Vasconcelos, Alexandre de Azevedo Palmeira Filho e Fábio Gaion.

**ADMINISTRAÇÃO:**  
Tânia Mayra Freitas

**PUBLICIDADE**  
**São Paulo:**  
EQUIPE REPRESENTAÇÕES  
Rua Major Quedinho, 111 / 1101  
CEP 01050  
Tel: (011)255-0659

**Rio de Janeiro:**  
Alípio Lopes Pereira Filho  
Wagner de Oliveira

**CIRCULAÇÃO:**  
Dilma Menezes da Silva

**COMPOSIÇÃO:**  
Alfalógica

**FOTOLITOS:**

**IMPRESSÃO:**  
Gráfica Editora Lord

**DISTRIBUIÇÃO:**  
Fernando Chinaglia Distr. Ltda

**ASSINATURAS:**  
No país Cr\$ 204 000,00

Os artigos assinados são de responsabilidade única e exclusiva dos autores. Todos os direitos de reprodução do conteúdo da revista estão reservados e qualquer reprodução, com finalidade comercial ou não, só poderá ser feita mediante autorização prévia. Transcrições parciais de trechos para comentário ou referências podem ser feitas, desde que sejam mencionados os dados bibliográficos de MICRO SISTEMAS. A revista não aceita material publicitário que possa ser confundido com matéria redacional.

**MICRO SISTEMAS** é uma publicação mensal da ATI Análise Teleprocessamento e Informática Editora S.A.

**Diretor Geral:**  
Ademar Belon Zochio

**Diretora Comercial:**  
Elizabeth L. Santos

**Endereço:**  
Rua Washington Luiz, 9 gr 403  
Rio de Janeiro - RJ Cep: 20230  
Tel: (021) 221-5865

**JORNALISTA:**  
Dolar Tanus RS-430

# Micro Sistemas

ANO XI Nº 119

CAPA: MARCELO ZOCCHIO

## Ao leitor

O tema de capa desta edição trata de uma tecnologia que está ganhando terreno, entre os produtos de informática, de forma lenta porém segura: é o hipertexto.

Encontrado em revistas em disquetes, manuais inteligentes, livros digitais e inúmeras outras aplicações, esta nova forma de apresentação de informações tem tudo para provocar uma revolução nas letras. E, de certa forma, isto já está acontecendo.

Portanto, fique ligado no assunto que ainda tem muita coisa para ser vista e lida.

Nesta edição trazemos também, para os usuários do Amiga, uma análise dos principais pacotes de programação disponíveis para a linha. Quem gosta de praticar a saudável arte de criação de rotinas e programas certamente irá aprovar a seleção, feita pelo nosso colaborador Fábio Gaion.

Outro trabalho voltado para os estudiosos da programação é o artigo Molduras em três tempos, de Anderson de Assis, que apresenta a solução para este problema em três linguagens diferentes.

Para terminar, não deixe de ler a seção placas, que nesta edição trata das placas multi-i/o. Um tema interessante e que ainda não havia sido tratado profundamente.

*Renato Degiovani*

## NESTE NÚMERO

### ESPECIAL:

#### AMIGA É PRA ESSAS COISAS

Fábio Gaion ..... 14

### CAPA:

#### DISPONÍVEL EM PAPEL E DISQUETE

Renato Degiovani ..... 22

### SÉRIE:

#### GRAPHOS III - parte 9

Renato Degiovani ..... 32

### ARTIGOS:

#### CGC E CPF VALIDADOS NO CLIPPER

Fernando Zamor ..... 18

#### MOLDURAS EM TRÊS TEMPOS

Anderson de Assis ..... 26

### ROTINAS:

#### NÚMERO ALEATÓRIOS

Sandro Servino ..... 40

### ROTINA DE CONTROLE DE TEMPO

Aguinaldo Carreiro ..... 52

### UTILITÁRIOS:

#### FERRAMENTAS PARA O CLIPPER

José de Paula da Silva ..... 44

#### BLOCKCUR, O CURSOR ARTESANAL

José Laurindo Chiappa ..... 51

### SPOOL

Edson Almeida Dias ..... 54

### SEÇÕES:

BYTES ..... 4

MÍDIA MAGNÉTICA ..... 8

FREE SHOP ..... 10

LIVROS ..... 12

UNIVERSIDADES ..... 60

CARTAS ..... 62

PESQUISA ..... 66

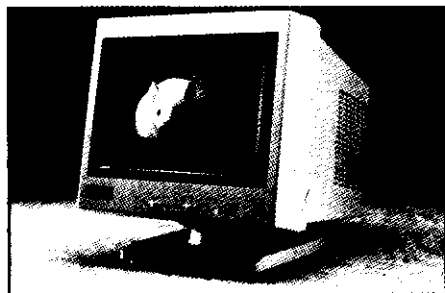


## PUC integra rede ANSP

A PUC - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo já integra a rede ANSP - 'an Academic Network at São Paulo', coordenada pela FAPESP - Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo. Através da Rede Nacional de Pesquisa, a ANSP mantém linha direta com importantes redes acadêmicas mundiais, tais como a Internet, a Bitnet e a Hepnet.

O acesso da PUC - através de seu Centro de Informática, Matemática e Física - à rede ANSP abre, aos professores, pesquisadores e alunos da instituição, contato para troca de informações (correio eletrônico), fóruns eletrônicos on-line e consultas a bibliotecas e bases de dados públicos.

O serviço estará à disposição da comunidade da PUC, via terminais e micros conectados a um IBM 4381, instalado no Centro de Informática, Matemática e Física.



VGArt EM-1028

## Novos telefones celulares no mercado

A Equitel reforça a parceria com a Motorola - com quem já vem atuando no mercado brasileiro para o fornecimento de equipamentos às concessionárias do Sistema Telebrás - e comercializa agora os telefones celulares veiculares (para instalação em automóveis), os portáteis (geralmente levados em pastas) e os pessoais (aparelhos pequenos e leves para carregar no bolso), do tipo MicroTAC, o mais leve do mundo, que pesa 190 gramas.

A orientação para uso e o suporte pós-venda também ficarão por conta da Equitel.

## Monitor colorido de 10 polegadas

A EMC lança no mercado mais um monitor de tecnologia Nineteen Hemisphere Co., de Taiwan, com fonte automática (full range) compatível com qualquer região do País - o VGArt EM-1028.

Com tela colorida de 10 polegadas, padrão SuperVGA, o EM-1028 pode atingir uma resolução de 1024 X 768 pontos. Apresenta uma ótima quali-

dade de imagem, graças ao dot pitch (distância entre os pontos de luz vermelha, verde e azul que formam cada ponto da tela) de apenas 0,26 mm.

Os monitores da EMC são especialmente dirigidos para automação bancária e PDV.

## Usuário brasileiro tem no-break especial

Os usuários brasileiros têm necessidades muito especiais no que diz respeito à energia elétrica. A Exide comprovou o fato e lança no mercado a linha Powerware de no-breaks inteligentes, com modelos de dupla voltagem (também tensão de entrada de 220 volts).

A família Powerware é composta pelas séries: Personal (capacidade de 350 VA a 2 KVA), de proteção para aplicações em micros stan alone, estações gráficas, redes locais, terminais, minicomputadores, etc.; Plus (3,6 a 18 KVA), indicada em sistemas de computadores de médio e grande portes, como AS/400, Risc 6000 e HP 9000, de telecomunicações, entre outros, e System (30 a 375 KVA), para aplicações em computadores de médio e grande portes, equipamento de controle de processo, sistemas médicos e de pesquisa e telecomunicações.

## Monte um PC importado sem estar montado na grana

Chegou a sua vez de ganhar dinheiro montando PC. O método é simples e rápido. São 200 páginas com dicas, técnicas e mais de 60 ilustrações e você não precisa saber eletrônica, basta saber escolher corretamente os componentes: placas, drives, discos rígidos, monitor... Dicas e técnicas de montagem e software. Conheça o hardware do PC. Como converter seu PC em AT. Faça você mesmo! Este manual ensina como!

### Curso de montagem de PC. Sistema de apostila. Rápido e econômico.

CAIXA POSTAL 11609 . CEP 22022 . RIO DE JANEIRO . RJ

Pagarei apenas Cr \$86.000, mais despesas postais, e sei que vou receber um manual do curso de montagem de PC.

Nome: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Bairro: \_\_\_\_\_

Cidade: \_\_\_\_\_

Estado: \_\_\_\_\_

Cep: \_\_\_\_\_



Envie o cupom agora, sem precisar mandar dinheiro. Você só paga quando receber o seu manual na agência dos correios da sua cidade. Validade do preço até 30/09/92, pedidos postados após esta data serão atendidos pelo valor do mês de postagem.

## Novo micro Lan-Mate para redes

A XPTO Indústria e Comércio lança o micro Lan-Mate, de tecnologia da Kingstar, de Taiwan, indicado para uso como estação de rede, compatível com Ethernet NE 2000, de 10 MB.

O Lan-Mate agiliza o trabalho de executivos, gerentes e secretárias na coleta de informações em qualquer ponto da empresa interligado por rede tipo Novell/Lanstatic ou outras.

Com processador 80386SX, o micro traz acionador de discos de 1.44 MB, teclado de 81 ou 102 teclas, Winchester de até 80 MB, memória expansível até 16 MB, duas portas seriais, uma paralela, uma placa Ethernet NE 2000 e placa controladora de vídeo SVGA de 512 Kb.

## Primeira placa nacional com SNA

A Cyclades Informática apresenta a Cyclom 2-SNA - a primeira interface nacional inteligente dirigida ao padrão System Network Architecture da IBM.

Com o objetivo de desenvolver sistemas abertos como soluções para a comunicação micro-mainframe nas pla-

taformas UNIX, XENIX e DOS, a empresa lança um produto que traz uma placa baseada no processador Intel 80188, com 512 Kb de RAM e software que emula controladoras IBM 3274/SNA para comunicação local ou remota.

Dispõe de uma interface de programação ao usuário, que estimula o desenvolvimento de aplicativos no ambiente do micro, com acesso aos recursos do mainframe.

## MANUFATURA - sistema de controle de produção

A Logocenter Tecnologia de Informática traz para o Brasil a filosofia MRP II - padrão internacional de planejamento e controle de produção - com o sistema MANUFATURA, desenvolvido para ambientes com banco de dados relacional e linguagem de quarta geração.

O sistema, apresentado em cinco módulos: Engenharia; Plano Mestre; Plano Operacional; Chão de Fábrica e Estoques, objetiva atender à hierarquia administrativa, simplificando o acesso às informações.

Promete apresentar vários benefícios na redução de custos e crescimento das vendas.

## Saúde em ritmo de informática

A Golden Cross inaugura, em São Paulo, o Centro Administrativo da Regional SP - a primeira agência paulista, na área de saúde, totalmente informatizada e ligada on-line com todo o Brasil.

O prédio abrigará a quarta agência modelo de atendimento do País e promete um tempo de espera máximo de três minutos para cada associado.

A empresa prevê que, a médio prazo, todas as agências estejam padronizadas nos mesmos moldes.

## Precisa, uma impressora nacional

A HDB lança a impressora matricial Precisa, de produção nacional.

Com velocidade de 250 cps; buffer de 16 Kb; interface de comunicação paralela padrão Centronics e opcional serial RS232C, a Precisa tem um painel de comandos com onze funções diretas e compatibilidade com o padrão Epson.

Apresenta movimentos de procura lógica com forte aceleração, até 320 cps e, além do modo gráfico, pode imprimir enfatizado, expandido, super / subscript, itálico, etc..

Pode ainda, operar com nove densidades de caracteres, alterando seus tipos de letras através do painel, sem necessidade de interromper a impressão.

## Disquetes Gestetner chegam ao mercado

Tudo indica que o consumo de disquetes HD no Brasil cria um mercado promissor. A prova é o novo lançamento da Gestetner-Nashua: os disquetes Gestetner, com os 5 1/4 HD já sendo produzidos na fábrica de Campo Grande-RJ.

O novo disquete, tal como o Nashua, terá garantia por tempo ilimitado.



NOVA MARCA DE DISQUETE NO PAÍS

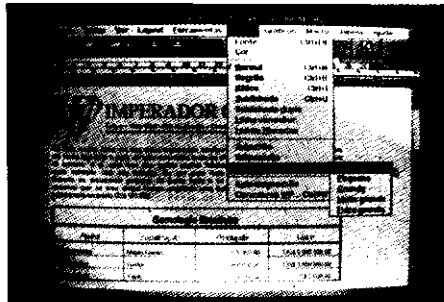
## Novo serviço de segurança em redes

A Chip Shop Informática, de São Paulo, criou um novo tipo de serviço que pode evitar problemas de fraude, roubo e até perda de informações nas empresas - Segurança em Redes.

O serviço pode ser executado em qualquer empresa, independente do porte, e consiste em um trabalho preventivo de sigilo das informações, onde são distribuídas senhas básicas para as diversas funções, tudo dentro da filosofia de trabalho aplicada pelo cliente.

## Notebook para quem faz multimídia

A High Compac apresenta ao mercado nacional o HCD 3300, um note-



book 386 DX da NTC - Nan Tan Computer Company.

Com apenas 3,0 Kg, o notebook oferece conexão para mainframe. Tem clock de 33 MHz; winchester de 80 MB, expansível até 210 MB; memória RAM de 2 a 16 MB; processador Intel 80386 DX; monitor VGA monocromático; teclado padrão; módulo de expansão; modem fax bidirecional e pocket Lan Ethernet.

Indicado, principalmente, para profissionais que usam softwares multimídia.

## WordPerfect 5.1 para Windows já em português

A WordPerfect do Brasil já comercializa o processador de textos WP 5.1 para Windows em português. Com conceito de multiplataforma, o WP pode trafegar com total compatibilidade de arquivos, do DOS para o Windows, ou para o Macintosh, UNIX, VMS, OS/2, Data General, IBM 370 / 390, NeXT ou Amiga.

Os usuários que ainda não estejam trabalhando com o Windows, já tiverem o produto para DOS e desejam migrar, bastam adquirir um jogo de disquetes avulsos WPWin. A licença de uso para o DOS inclui também a plataforma Windows.

## Contabilidade parametrizável em software

A Exactus, de Londrina, lança o Master - primeiro software de Contabilidade Parametrizável - que possibilita, de uma só vez, registrar todos os lançamentos necessários a um determinado tipo de documento de entrada.

Por exemplo, no caso do recebimento de matéria-prima de uma empresa: através da nota fiscal pode-se efetuar os lançamentos contábeis referentes à entrada de mercadorias, do pagamento do frete e dos impostos correspondentes.

Compatível com micros PC, sistema operacional DOS e ambiente UNIX, o Master pode rodar em sistema multiusuário/multiempresa ou rede.

## Correspondência para esta seção:

R Washington Luiz, 9  
- gr 403 - Rio de Janeiro - RJ - CEP 20230

**DIGISON**  
SOFTHOUSE

TUDO EM JOGOS E  
APLICATIVOS PARA SEU  
MSX

SOLICITE CATALOGO  
"GRATIS"

- TUDO EM PERIFÉRICO  
PARA SEU MSX

- CONHEÇA O NOVO  
METODO DE VENDAS  
PELO CORREIO

RUA: CAMPOS SALES, 829 -  
GUARARAPES - SP CEP: 16700  
FONE: (0186) 61-2687

**T  
PERFIL  
C**

INFORMÁTICA

Monitores: CGA, VGA, SVGA

VIDEOCOMPO

Estabilizadores de  
tensão

SMS - SAVAGE

Microcomputadores

MICROPOLIS

Equipamento NOVOS  
e USADOS, Acessórios,  
Peças e Suprimentos.

Av. Paula Ferreira 2047  
FONE/FAX (011)875-4229

**ETIQ** **Fácil**

Preencher ETIQUETAS  
agora é muito simples!  
Com o pacote EtiquFácil  
você preencherá etiquetas  
com muita facilidade e ainda  
controlará por área os nomes  
de seus clientes, fornecedores  
e amigos.

Ligue agora mesmo e adquira  
o pacote com o preço promocional  
de apenas Cr\$ 39.000,00  
(1500 etiquetas e o programa).

**SOMMER**  
INFORMÁTICA

(021) 717-1419 e 719-0655

**TEMOS OS MELHORES PREÇOS  
EM SUPRIMENTOS. CONSULTE!**

**OCELOT**  
AUSTRÁLIA / BRASIL

**AMIGA**

Envie disco 3 1/2 para  
super catálogo digital  
inteiramente grátis.

Venda de Hardware em  
geral e manuais impressos  
em português.  
Consulte-nos.

OCELOT SYSTEM CO.  
Caixa Postal 11.702.  
CEP 22022-970 - Rio - RJ.  
Tel. (021) 255-6880

# CHAMPION SOFTWARE

Rua Clelia, 1837 - LAPA - CEP. 05042-001 - S.Paulo - SP  
FONE/FAX: (011) 65-2030

## PROGRAMAS PARA PC XT AT E MSX

### PARA FAZER SEU PEDIDO:

Faça por telefone ou relacione em uma folha de papel os programas que deseja, indicando o código, nome e a quantidade de disco ocupado e a taxa de correio, escreva seu nome, endereço, cidade, estado, cep e o tipo de micro.  
(PREÇO VALIDO ATE 30/9/92.)

### FORMAS DE PAGAMENTO:

1) SEDEX A COBRAR: voce so paga-  
na quando retirar o pedido no correio  
da sua cidade.  
2) CHEQUE NOMINAL: A Champion  
Software Ltda.  
3) DEPOSITO no ITAU Ag. 191 C/C  
49.724-7 em nome de EDUARDO  
BORBA MENDES, enviando a xerox  
do deposito junto com o seu pedido.

### PROMOÇÕES:

Em cada 10 discos gravados voce ga-  
nha +2 'grátis', um deles contem o  
nosso catalogo eletronico completo.

### CATALOGO ELETRONICO:

Para receber basta enviar Cr\$  
4.000,00 junto com o seu nome, en-  
dereço completo e o tipo do micro.

### PREÇO DAS GRAVAÇÕES:

Já incluso disco 5 1/4 DD .....  
Cr\$7.000,00  
Sem o disco 5 1/4 DD .....  
Cr\$5.000,00  
Taxa de Correio.....  
Cr\$12.000,00  
Se quiser, pode enviar seus discos no-  
vos e bem protegidos que cobraremos  
a gravação e a taxa de correio.

## JOGOS PARA PC XT/AT (+) WINCHESTER (E) EGA/VGA

REF. / D. / NOMES	REF. / D. / NOMES	REF. / D. / NOMES	REF. / D. / NOMES	REF. / D. / NOMES
J474 / 01 / 3-D POOL	J056 / 01 / CRIME CARS 2	J284 / 01 / ILHA DISNEY	J079 / 03 / OPERATION WOLF	J132 / 05 / STAR TREK 5
J120 / 01 / 4X4 ROAD RACING	J115 / 08 / + CRYME WAVE	J116 / 03 / IMPOSSIBLE MISSION II	J015 / 02 / OUT RUN	J117 / 01 / STARTREK
J049 / 01 / 688 ATTACK SUB	J451 / 02 / + CRISTAL GAMES 1 (VGA)	J059 / 01 / INDIANA JONES I	J476 / 01 / PACKMAN	J215 / 02 / + STILL THUNDER
J314 / 02 / 688 ATTACK SUB 2	J274 / 01 / CURIK TIC TAC TOE	J017 / 02 / INDIANA JONES II	J112 / 01 / PAPER BOY	J417 / 03 / STREET FIGHT MAN
J083 / 04 / A-10 TANK KILLER	J250 / 01 / CYRUS CHESS	J003 / 06 / INDIANA JONES III	J001 / 01 / PC POOL	J084 / 02 / STREET FIGHTER
J429 / 08 / + A-10 TANK KILLER 2	J495 / 01 / DAMAS PARA WINDOWS	J019 / 02 / INDIANAPOLIS 500	J457 / 01 / PRENT-HOUSE	J071 / 03 / STREET ROAD
J410 / 04 / + ABC BOXING (VGA)	J425 / 01 / DARK AGES	J334 / 02 / INDOOR SPORTS	J146 / 02 / + PETE ROSE	J252 / 04 / STREET ROD II
J096 / 06 / ABC MONDAY N. FOOTBALL	J427 / 02 / DARK CASTLE	J273 / 01 / INHIBITOR II	J321 / 01 / PGA GOLF	J151 / 01 / STRIKE FLEET
J091 / 02 / ABRAMS BATTLE TANK	J216 / 01 / DARK SIDE	J414 / 02 / INTERNATIONAL SOCCER II	J383 / 01 / PHAROS TUMB	J152 / 01 / STRIKER
J490 / 02 / ACS ADVENTURE	J291 / 03 / + DAS BOOT (VGA)	J455 / 01 / INTERPHASE	J033 / 01 / PICTURES	J040 / 01 / STRIP POKER
J108 / 01 / + AFRICAN RAIDERS	J156 / 06 / + DAVID WOLF	J341 / 02 / + IRONMAN	J370 / 01 / PINBALL COLLECTION	J333 / 01 / STRIP POKER 2
J064 / 02 / AFTER BUNJUN 2	J294 / 03 / + DAWIN RAIDER (VGA)	J092 / 01 / I BIRD	J473 / 01 / PING PONG	J071 / 04 / STUNT DRIVER
J372 / 01 / AIDS	J179 / 03 / DAYS OF THUNDER	J485 / 02 / JABATO	J241 / 01 / PIPEDREAMS	J232 / 04 / + STUNTS
J122 / 01 / AIRBORNE RANGER	J224 / 01 / DEATH SWORD	J390 / 02 / + JAMES BOND	J369 / 02 / PIRATES	J190 / 01 / SUMMER GAMES 2
J065 / 01 / AIF O TEIMOSO	J016 / 02 / DEATH TRACK	J364 / 96 / + JET FLIGHTER II (VGA)	J106 / 01 / PIT STOP II	J026 / 01 / SUPER BIKE CHALLENGER
J394 / 06 / ALL DOGS GO TO HEAVEN	J012 / 01 / DEFENDER OF THE CROWN	J147 / 02 / JIG SAW	J045 / 02 / PLOTION	J270 / 03 / SWORD OF SAMURAI
J406 / 02 / + ALPHA WIVES	J368 / 02 / DESPERADO	J275 / 01 / JIG SAW PUZZLE	J360 / 02 / + POLE POSITION II	J219 / 02 / + TAKE DOWN
J070 / 02 / ALTERED BEAST	J210 / 02 / DIE HARD	J037 / 01 / KARATE CHAMPION	J127 / 02 / POLICE QUEST I	J164 / 01 / TAPPER
J249 / 02 / + APACHE STRIKE	J193 / 01 / DICER & BRIAN	J126 / 01 / KARATE	J227 / 06 / + POLICE QUEST II	J097 / 04 / TARTARUGAS NINJA
J345 / 04 / + ARACNOPHOBIA (VGA)	J266 / 07 / + DINO WARS	J340 / 02 / KARNOV	J403 / 01 / POULOT	J302 / 07 / + TARTARUGAS NINJA 2
J448 / 01 / ARCADE VOLLEYBALL	J453 / 01 / DOMINO	J297 / 04 / + KICK BOXER (VGA)	J195 / 01 / POPCORN	J469 / 01 / TEAM SUZUKI (EGA/VGA)
J176 / 01 / ARKANOID I	J481 / 01 / DONALD DUCK	J491 / 01 / KICK OFF (VGA)	J243 / 02 / + POPULOUS (EGA/VGA)	J187 / 03 / TECHNOCOP
J203 / 02 / ARKANOID 2	J223 / 01 / DONKEY KONG	J181 / 02 / KINGS OF THE BEAST	J243 / 02 / + POPULOUS (SO CGA)	J268 / 01 / TEST DRIVE 0
J332 / 02 / ASTERIX	J034 / 02 / DOUBLE DRAGON I	J440 / 02 / KING'S QUEST I	J110 / 01 / PORNO I	J046 / 01 / TEST DRIVE 1
J256 / 01 / ATOMIX (VGA)	J009 / 01 / DOUBLE DRAGON II	J118 / 02 / KING'S QUEST II	J168 / 01 / PORNO II	J060 / 04 / TEST DRIVE 2
J456 / 04 / + AIRPAIR TRANSPORT	J123 / 02 / DOWNHILL CHALLENGE	J183 / 03 / KING'S QUEST III	J141 / 01 / PORNO III	J126 / 03 / TEST DRIVE 3 (VGA/VGA)
J247 / 01 / AVOID NOID	J258 / 01 / DRACULA IN LONDON	J234 / 06 / + KING'S QUEST IV	J259 / 01 / PORNO CARTOONS	J018 / 01 / TETRIS
J439 / 02 / AXE OF RAGE	J446 / 02 / DRAGON NINJA	J501 / 04 / + KNIGHT FORCE	J077 / 04 / + POWER DRIFT	J262 / 02 / TETRIS SUPER
J388 / 03 / BAAL (VGA)	J203 / 04 / DRAGON STRIKE	J311 / 02 / LAKERS CESTICS	J430 / 03 / PREDATOR	J197 / 01 / THE ANCIENT OF WAR
J139 / 02 / BACK THE FUTURE 2	J331 / 12 / + DRAGON'S LAIR II (VGA)	J431 / 01 / LAS VEGAS	J080 / 02 / PRINCE OF PERSIA	J051 / 04 / THE BATTLE OF BRITAIN
J329 / 04 / + BAD BLOOD (EGA/VGA)	J175 / 01 / DRAWN POKER	J359 / 02 / LE FETICHE MAYA	J160 / 01 / PROSCOCER	J386 / 02 / THE BOOK OF MOEBIUS
J221 / 02 / BAD DUDES	J213 / 02 / DUCK TALES	J173 / 02 / LEASURE SUIT LARRY	J231 / 02 / + PROTENNIS TOUR	J398 / 03 / + THE CARDINAL KREMLIN
J135 / 02 / BAKER STREET	J470 / 01 / + DUKE NUKEN	J339 / 06 / + LEASURE SUIT LARRY II	J226 / 01 / PT-109	J082 / 02 / THE CYCLES
J350 / 01 / BALLISTIX	J309 / 01 / EARLY WAVE BASEBALL	J178 / 08 / LEISURE SUIT LARRY III	J376 / 01 / QIX	J458 / 01 / THE ELECTRIC JIB SAW
J158 / 02 / BAR CHAMES	J444 / 01 / EAST US WEST (VGA)	J343 / 03 / LEMMINGS	J452 / 02 / + QUATRIX II (VGA)	J357 / 01 / THE FUNTSTONES
J109 / 01 / BARBARIAN	J264 / 02 / ECHTEION	J242 / 02 / UHY ATTACK CHOPPER	J159 / 01 / RAD WARRIOR	J185 / 01 / THE GAME OF HARMONY
J143 / 02 / BARD'S TALE 2	J225 / 01 / EUTES	J380 / 01 / LICENCE TO KILL (CGA)	J363 / 02 / RAIL ROAD TYCOON	J265 / 04 / THE GAME OF HARMONY
J133 / 03 / BARDS TALE	J395 / 14 / + EVURA (VGA)	J206 / 02 / LIFE AND DEATH	J025 / 02 / RAILROAD TYCOON	J391 / 01 / THE HUNT OCTOBER
J076 / 01 / BATALHA NAVAL	J320 / 05 / + EYE OF BEHOLDER	J436 / 05 / LIGHT SPEED	J205 / 02 / RAMBO III	J381 / 02 / THE KING OF CHICAGO
J125 / 02 / BATMAN (VGA/EGA)	J343 / 04 / + F-117A TOM CAT (CGA)	J043 / 01 / LINE WARS	J061 / 01 / RAMPAGE	J111 / 06 / THE KRISTAL
J137 / 04 / + BATMAN THE MOVIE	J085 / 01 / J-15 STRIKE EAGLE I	J299 / 05 / + LINKS (VGA)	J217 / 02 / RASTAM	J094 / 02 / THE LAST NINJA
J036 / 02 / BATTLE CHESS	J101 / 02 / J-15 STRIKE EAGLE II	J494 / 01 / LIVING STONE	J113 / 03 / READER RABBIT	J384 / 03 / THE LAST NINJA 2
J292 / 03 / BATTLE CHESS 2	J072 / 02 / F-16 COMBAT PILOT	J400 / 01 / LOGICAL (EGA/VGA)	J288 / 01 / + RED BARON	J462 / 03 / THE MAGIC CANDIE
J260 / 02 / BATTLE HAWKS 1942	J004 / 03 / F-19 STEALTH FIGHTER	J001 / 06 / LOGICAL	J085 / 01 / RED OCTOPUS	J408 / 03 / THE PUNISHER (VGA)
J488 / 02 / BATTLE OF NAPOLEON	J332 / 02 / + F-29 RETALIATOR (VGA)	J496 / 05 / LORD OF THE RINGS	J257 / 02 / + RENEGADE	J301 / 04 / + THE SIMPSON'S (VGA)
J373 / 01 / BATTLE ZONE	J178 / 01 / F-40 PURSUIT SIMULATOR	J199 / 01 / LOST ADVENTURE	J136 / 01 / RICK DANGEROUS	J434 / 06 / + THE SIMPSON'S 2 (VGA)
J248 / 02 / BATTLETECH	J392 / 04 / + F-117A NIGHT HAWK (VGA)	J220 / 03 / LOW BLOW	J283 / 01 / ROAD RUNNER BIP-BIP	J304 / 07 / + THE TERMINATOR
J393 / 05 / + BATTLETECH 2	J099 / 02 / FACE OFF	J311 / 03 / M-1 TANK PLATOON	J058 / 04 / ROBOPOP	J044 / 01 / TEXDER
J472 / 01 / BEYOND COLUMNS	J300 / 01 / FACES	J228 / 01 / MACADAM BUMPER	J150 / 01 / ROBOPOP ESPECIAL	J379 / 03 / + TEXDER 2
J487 / 03 / BIG BUSINESS	J011 / 01 / FAUCON	J087 / 01 / MACCH 2E II	J413 / 01 / ROBOPOP 2E II	J102 / 02 / THREE STOOGES
J351 / 01 / BIG TOP (SO CGA)	J042 / 01 / FELIX	J422 / 01 / MAD JOHNSON FOOTBALL	J269 / 02 / ROCK FORD	J387 / 01 / THUNDER CHOPP
J271 / 01 / BIHAR 3-D	J374 / 01 / FERNAN BASKET	J027 / 01 / MAD MIX	J218 / 02 / ROCKET RANGER	J447 / 01 / TICO E TECO
J182 / 02 / BLACK ALDRON	J267 / 02 / FERRARI F-1	J124 / 01 / MAG JONG (VGA)	J063 / 02 / ROGER RABBIT	J238 / 02 / TITANIC
J555 / 01 / BLACK JACK (21)	J459 / 04 / + FIGHTER BOMBER	J074 / 01 / MAGIC JONHSON	J157 / 01 / ROLETA	J358 / 01 / TOM & JERRY
J330 / 01 / BLACK MONDAY	J348 / 01 / FINAL ASSAULT	J240 / 02 / MANCHESTER FOOTBALL	J214 / 01 / S.D.I.	J088 / 01 / TOMAHAWK
J503 / 02 / + BLADES OF STEEL	J047 / 02 / FIBRO FIGHTER	J180 / 01 / MANIC MANSION	J170 / 04 / + STELLAR	J202 / 06 / TONG OFF FATMAN
J034 / 01 / BLOCK OUT	J305 / 06 / + FLIGHT OF INTRUDER	J423 / 02 / MANIC MANSION 2	J288 / 01 / SAPO EROTICO	J498 / 01 / TROUSERS
J361 / 02 / BLUE ANGELS	J039 / 02 / FLIGHT SIMULATOR 3.0	J134 / 01 / MARBLE MADNESS	J405 / 03 / SARGON 4	J194 / 01 / TOUR GOLF
J254 / 03 / BLUE MAX	J432 / 02 / FLIGHT SIMULATOR 4.1	J346 / 05 / + MARIO ANDRETTI (VGA)	J229 / 01 / SAYILUNG	J493 / 02 / TRACON I
J475 / 01 / BONZOS WARE	J098 / 02 / FLIGHT SIMULATOR 4.0	J289 / 01 / MARIO BROSS (VGA)	J282 / 01 / SEA DRAGON	J239 / 02 / TREASURE MOUNTAIN
J025 / 01 / BOY WRESTLE	J032 / 01 / FOOTBALL	J382 / 01 / MASTER BLASTER	J324 / 05 / + SEARCH THE KING	J442 / 02 / TREASURE TRAP
J062 / 01 / BOWLING	J169 / 02 / FORD SIMULATOR 2	J467 / 01 / MAXINE	J337 / 05 / SECRET AGENT	J468 / 01 / TROJAN
J162 / 01 / BUCK ROGER	J280 / 01 / FREDDY HARDEST	J136 / 02 / METROPOLIS	J308 / 02 / SENTINEL WORDS	J154 / 01 / TROUSERS
J022 / 02 / BUDOKAN	J323 / 06 / FRIENDISH FREDDYS	J466 / 04 / + MECH WARRIOR	J338 / 01 / SERV & VOLLEY	J326 / 02 / + TUNNELS OF AMANCENDOW
J482 / 03 / + BUFFALO BILL	J437 / 01 / FUCKIN (VGA)	J421 / 01 / MEGA MEN	J285 / 01 / SERVICE PLAY TENNIS	J069 / 01 / TURBO CHAMPION
J050 / 01 / BUSHIDO	J128 / 03 / FUTURE WARRS I	J272 / 02 / MENAGE (VGA)	J424 / 05 / + SEX (VGA)	J344 / 03 / TURBO OUT RUN
J233 / 02 / + CABAL	J402 / 01 / GAMAS	J255 / 06 / + MENS STREET	J500 / 04 / SHANGAI II (VGA)	J435 / 04 / + TV SPORTS BASKET (VGA)
J484 / 01 / CADAVER (EGA/VGA)	J163 / 01 / GAMAS DIVERSOS	J362 / 02 / + METAL MUTANT (VGA)	J401 / 01 / SHARK (TUBARAD/VGA)	J307 / 05 / + ULTIMA V
J041 / 01 / CALIFORNIA GAMES	J013 / 01 / GATO	J191 / 02 / METROPOLIS	J465 / 02 / SHERMAN M-4	J438 / 07 / + ULTIMA VI
J347 / 03 / CALIFORNIA GAMES 2	J002 / 01 / GAUNTLET	J130 / 04 / MIAMI VICE	J212 / 04 / + SHILPHED	J266 / 01 / USS STINGER
J196 / 01 / CALL TO ARMS	J378 / 02 / GAUNTLET II	J200 / 02 / MICHEL JORDAN	J165 / 01 / SHINOBI	J279 / 01 / VETTE
J471 / 01 / CANASTRA	J354 / 01 / GHOST'N GOBLING (JOY)	J278 / 02 / MICKY MOUSE	J204 / 01 / SHOGUN	J227 / 02 / VIADEM C.TERRA
J287 / 01 / CAPITAO TRUENO	J014 / 04 / GHOSTBUSTERS 2	J412 / 03 / MICKY SURPRISE	J397 / 02 / SHUFFLE PUCK CAFE	J103 / 01 / VIADEG VEGAS
J411 / 03 / CAPONE	J477 / 01 / GO-MOKU	J367 / 01 / MICROSCOPE MISSION	J419 / 04 / + SILENT SERVICE II	J104 / 01 / WARR RUNNER
J246 / 01 / CAPTAIN COMIC 1 (VGA)	J396 / 05 / GOLD RUSH	J502 / 03 / NIGHT AND MAGIC 2	J318 / 02 / SIMBAD	J114 / 03 / WAR THE MIDDLE EARTH
J353 / 01 / CAPTAIN KEEN	J230 / 01 / GOODY	J140 / 01 / MISTERY MASTER 2	J102 / 02 / SIMCITY	J024 / 02 / WEIRD DREAMS
J461 / 01 / CARIOS SAIZ	J057 / 01 / GRAN PRIX CIRCUIT	J148 / 02 / MOEBIUS	J445 / 02 / SIMCITY (VGA)	J315 / 02 / WELTRIS
J236 / 03 / CARMEN IN TIME	J277 / 02 / GRAVE YARDEGE	J319 / 08 / + MONKEY ISLANDS	J404 / 04 / SIMCITY FUTURE	J153 / 01 / WEL OF FORTUNE
J497 / 06 / + CARMEN S.AMERICAN (VGA)	J211 / 01 / GREAT ESCAPE	J281 / 01 / MONOPOLY	J035 / 01 / SIMULADOR FORD	J433 / 01 / WIND SURF
J499 / 01 / CARMEN S.EUROPE	J209 / 02 / GREEN BERT	J454 / 01 / MONTEZUMAS REVENGE	J420 / 01 / SIPO CONZ	J222 / 04 / + WIND WALKER
J144 / 01 / CARMEN SAN DIEGO	J460 / 01 / GREMLINS 2	J441 / 03 / MOON WALKER	J028 / 02 / SKATE OR DIE	J295 / 11 / + WING COMMANDER (VGA)
J312 / 03 / CARMEN SAN DIEGO 2	J020 / 01 / GRYSOR (CONTRA)	J068 / 02 / MOJO CROSS	J066 / 01 / SKATE ROCK	J336 / 04 / + WING SECRET MISSION
J207 / 02 / CASTLEWARR	J298 / 03 / + GUN BOAT (VGA)	J244 / 02 / MARCO POLICE	J073 / 03 / SKY FOX II	J053 / 02 / WINGS OF FURY
J075 / 04 / CAVERMAN	J174 / 01 / HANG ON	J235 / 04 / + NASCAR CHALLENGE	J328 / 02 / SKY SHARK	J008 / 01 / WINTER GAMES
J100 / 03 / CENTURION (EGA)	J048 / 01 / HARD BALL	J107 / 01 / NEW GP MOTORCYCLE	J377 / 01 / SOBOTUR	J086 / 01 / WIZBALL
J327 / 02 / CHALLENGE A. EMPIRES	J290 / 02 / HARD DRIVE II (JOY)	J049 / 02 / NEW YORK WARRIOR (VGA)	J052 / 01 / SOKOBAN	J198 / 01 / WORLD GAMES
J371 / 01 / CHAMPION OF KARATE	J293 / 02 / HALLIE DAVIDSON	J261 / 02 / NIGHT MARE STREET	J464 / 01 / SOLITAIRE ROYALE	J168 / 03 / XENON II
J021 / 01 / CHARLIE CHAPLIN	J486 / 03 / + HAPPON (VGA)	J038 / 01 / NIGHT MISSION PINBALL	J303 / 10 / + SPACE ACE (VGA)	J443 / 01 / X-MEN I
J172 / 01 / CHESS MASTER 2.000	J155 / 01 / HEAVY METAL	J188 / 02 / NIGHTMARE	J263 / 02 / + SPACE HARREIR	J251 / 02 / X-MEN II
J118 / 01 / CHUCK EAGERS	J089 / 03 / HEROS OF LANCE	J356 / 01 / NINJA GAYDEN	J189 / 02 / SPACE QUEST I	J450 / 02 / XENOCID (SO CGA)
J171 / 01 / CIVIL WAR BATTLE	J090 / 02 / HEROS OF MARVEL	J095 / 01 / NINJA SABOTEUR	J067 / 01 / SPACE QUEST II	J159 / 02 / XENON
J416 / 01 / COHORT (EGA/VGA)	J078 / 02 / HILLSTAR	J399 / 01 / NOVAIRON	J422 / 02 / SPACE QUEST III	J168 / 03 / XENON II
J253 / 02 / COLORADO	J119 / 05 / HOLE IN ONE	J463 / 02 / NUCLER WAR	J055 / 01 / SPACE RACER	J375 / 01 / XONIX
J426 / 01 / COMBAT CURSE	J365 / 02 / HOME ALONE (VGA)	J137 / 02 / OBITERATOR	J186 / 02 / SPACE ROGUE	J138 / 02 / ZARC MCCRACKEN
J093 / 01 / COMMANDO	J489 / 02 / HOSTAGE (EGA)	J245 / 01 / OCEAN RANGER	J131 / 02 / SPEED BALL	J449 / 01 / ZAXXON
J306 / 07 / + CONAN (VGA)	J407 / 02 / HOYLE II	J105 / 05 / + OCEAN	J121 / 02 / SPEEDERMAN	J492 / 03 / ZELIARDS
J276 / 02 / CONFLICT IN EUROPE	J129 / 03 / HOYLE III	J409 / 02 / OLIVER & COMPANY	J081 / 01 / SPY X SPY 3	J237 / 01 / ZOMB
J208 / 10 / + CONQUEST OF CAMELOT	J007 / 09 / + ICE MAN	J184 / 03 / IF IT MOVIE SHOOT IT	J483 / 02 / + STAR CONTROL 4	
J149 / 01 / COSMIC CRUZADERS	J095 / 01 / ICARI WARRIORS	J479 / 02 / OPERATION C. STREETS	J428 / 01 / STAR DEFENDER (VGA)	
			J325 / 01 / STAR GOOSE	

E MUITO MAIS!!!

## SE CENTENAS DE APLICATIVOS

# MÍDIA MAGNÉTICA

**PD WORLD**  
O MELHOR DO SHAREWARE PARA PC.

ABRIL 1992 NÚMERO 05

**SCREW IT**  
Diversos projetos para AutoCAD\*

**RESUME v.1.6**  
Programa para elaboração de Curriculum Vitae

**E MAIS:**  
ADD RAM Ultrassorte e barragem dos 640K;  
BANR Programa para fazer faixas grandes;  
GIFPRG v.3.2. Imprime telas com várias opções;  
GEM CAP Captura telas de outros programas;  
UC-3D mostra texto em 3D;  
KD GRAPHIC CALC. Calculadora gráfica para EGANGA;  
ACCI 86 Diversas rotinas para Clipper;  
WARDIAL 1.1 Rotinas de comunicação em Pascal;  
VIRUS SIMULATOR #2 Nova versão;  
GIF TO ICON Converte pedaços de telas GIF para ícones no Windows;  
ICONDRAW v.1.2 Programa para edição de ícones para o Windows;  
ORACLE v.1.2 Programa de i-Ching e Tarot;  
FRMZ PRG v.2.3 Converte programas FRM para PRG. Útil em prog. dBase;  
CHAPLIN.DBF Filmografia completa de Charlie Chaplin. Necessita de dBase ou Wimpum.

\*AutoCAD é marca registrada da Autodesk Inc.  
\*\*Wardial é marca registrada da Microsoft Corporation.

**CONTÉM 2 DISQUETES**

**PD WORLD**  
O MELHOR DO SHAREWARE PARA PC.

AGOSTO 92 NÚMERO 06

**NESTE NÚMERO:**

**PIXCAT v2.3**  
Elabora excelentes catálogos de figuras do Printmaster, Newsmaster\* e Printshop\*\*.

**GNU CHESS** — Fonte em C de um jogo completo de xadrez.

**MONOPOLY v6.3**  
A especulação imobiliária ao alcance do seu PC.

**MODPLAY v2.19b**  
Espectacular programa de som. Toca músicas do Amiga no PC!

**RENJU** — Jogo de estratégia e ação.

**UFO LANDSCAPE**  
Programa que "gera" milhões de reportagens sobre aterrisagens de discos-voadores.

**CASH MANAGER v1.1**  
Controle financeiro e bancário.

**FRED** — ótimo editor / visualizador de setores.

**E MAIS:**

**PIXCAT v2.3**  
Elabora excelentes catálogos de figuras do Printmaster, Newsmaster\* e Printshop\*\*.

**GNU CHESS** — Fonte em C de um jogo completo de xadrez.

**MONOPOLY v6.3**  
A especulação imobiliária ao alcance do seu PC.

**MODPLAY v2.19b**  
Espectacular programa de som. Toca músicas do Amiga no PC!

**RENJU** — Jogo de estratégia e ação.

**UFO LANDSCAPE**  
Programa que "gera" milhões de reportagens sobre aterrisagens de discos-voadores.

**CASH MANAGER v1.1**  
Controle financeiro e bancário.

**FRED** — ótimo editor / visualizador de setores.

**CONTÉM 2 DISQUETES**

- UFO LANDSCAPE, gera reportagens aleatórias sobre aterrisagens de discos voadores. Vale mais pela curiosidade do que pelas reportagens.

A PD WORLD avisa que, a partir desta edição, passa a ser bimensal.

## TILT edição 02

Demorou mas saiu a edição número 2 da revista dedicada exclusivamente aos usuários de programas da empresa carioca PRO KIT. Apesar disso, os leitores dessa edição são brindados com uma matéria muito interessante sobre o programa EDITOR de Adventures, além de dicas quentes sobre como criar o seu próprio jogo.

A edição trás ainda uma reportagem sobre o Adventure SERRA PELADA -como e quando ele foi desenvolvido; dicas e macetes no uso do GRAPHOS III; novidades e lançamentos da PRO KIT, além do curso de Assembler.

Como destaque, os efeitos especiais obtidos com os shapes do GRAPHOS e, na clip art, a obtenção de um curioso logotipo a partir de um pedaço de uma tela de jogo.

Vale a pena conferir.

## PD WORLD edições 5 e 6

Mais duas edições da revista coletânea, voltada exclusivamente para o shareware. Os destaques da edição 5 são:

- SCREW IT, projetos para AutoCad;
- RESUME v1.6, programa para a elaboração de curriculum Vitae;
- GEM CAP, capturador de telas;
- GIF TO ICON, transforma pedaços de telas .GIF em ícones do Windows;
- CHAPLIN.DBF, filmografia completa de Charlie Chaplin.

Os destaques da edição 6 são:

- MODPLAY, um fantástico programa que executa músicas do Amiga no PC, sem

uso de placas de som. Veja uma análise mais detalhada deste programa na seção Free Shop;

- GNU CHESS, para os amantes do jogo de xadrez, um fonte na linguagem C de um jogo completo;
- RENJU, jogo de tabuleiro, do tipo life, go e outros. Boa apresentação e bom desempenho;
- MONOPOLY v6.3, o famoso jogo de tabuleiro, no micro. Adeus ao velho problema de encontrar parceiros dispostos a passar horas e horas realizando meganegócios imobiliários. A parte gráfica é um pouco pobre, tendo em vista os recursos disponíveis, mesmo em se tratando de placas CGA. No entanto o jogo é muito bem executado;

## ATENÇÃO PRODUTOR:

Não fique fora deste espaço. Envie seu produto para divulgação.

**ALEX SOFT INFORMÁTICA** ☎ (011) 570-1478

As Últimas Novidades para seu Micro pelo Menor Preço do Mercado, Confira !!!

PC XT/AT	APPLE II+/e	MSX I e II	TK-90X/95	PREÇOS
Pit Fighter	Wind Walker	Test Drive II	Super G.P. Monaco	PCXT/AT : Cr\$ 3.000,00
Indiana Jones Fate of Atlantis	Roger Rabbit	Super Test Drive	Shadow Dancer	APPLE II : Cr\$ 2.500,00
Robin Hood	King's Quest	Indiana Jones Last Crusade	Mercs	MSX I : Cr\$ 750,00
Star Trek 25th Anniversary	Space Quest	Columns	Golden Axe	MSX I Mega : Cr\$ 1.800,00
Dragon's Lair III	Robocop	Tartarugas Ninja	Tartarugas Ninja	MSX II : Cr\$ 2.500,00
The Godfather	California Games	Space Mambo	Turbo Out Run	TK90X(A fita) : Cr\$ 20.000,00
G.P. Unlimited	Air Heart	RCCR	Strider II	DISQUETE : Cr\$ 3.200,00
The Rocketeer	Wings of Fury	Alcete II	U.N. Squadron	CORREIO : Cr\$ 7.500,00

Tudo isso e Muito Mais... Peça Catálogo Grátis! R. Pedro de Toledo, 967-Cs. 2-CEP 04039 São Paulo-SP



# Time Informática

Av. Jabaquara nº 1536 4º andar cj. 401

Saúde - CEP 04046 300 - São Paulo - SP - telefone: (011) 579-3131

Setembro - 1992

Volume 1 Número 4

## Respeito é bom e o usuário gosta

Os usuários brasileiros de micro-computadores têm enfrentado sérios problemas em relação a compra de programas e equipamentos pelo correio. São frequentes os anúncios nas diversas revistas especializadas prometendo mundos e fundos aos futuros compradores, e fica muito difícil resistir a tentação de fazer uma encomenda, afinal são oferecidos ótimos produtos por preços absolutamente inigualáveis, com os menores prazos de entrega já vistos. Tudo parece realmente maravilhoso. Mas infelizmente nem sempre esta estória tem um final feliz. São incontáveis as reclamações de pessoas que recebem os programas incompletos, contaminados com os mais diversos tipos de vírus, e em muitos casos ficam meses a espera do produto encomendado.

A Time Informática, sediada em São Paulo, não tem o maior acervo de programas nem os preços mais baixos do Brasil, mas temos a oferecer um produto que parece estar em falta atualmente no mercado de informática, o RESPEITO pelo usuário.

### Padrão VGA na TV

Estamos lançando o Kit VGA Plus que possibilita a conexão de uma placa VGA em qualquer televisor padrão PAL M ou NTSC (opcional). Não é necessária nenhuma modificação no aparelho de TV. O Kit VGA Plus dispõe de uma saída RF para conexão via antena, e uma saída RCA com vídeo composto. Ligue para a Time para obter maiores informações.

### Tudo para Windows

Temos as últimas novidades em programas shareware para o sistema operacional Windows. Novidades recém chegadas como os programas 1000 Icons For Windows, Aurora Basic, Realizer, e o hilariante Bart (o rosto do personagem Bart Simpson aparecendo nas janelas em uso).

### Som para o PC

Placas Sound Blaster e Sound Blaster Pro. Entre você também para o mundo da multimídia, e utilize todo o potencial oferecido por programas de última geração, tais como; Windows 3.1, Animator Pro e MS Works for Windows.

Com uma placa de som você pode também curtir muito melhor os games que tenham drivers para o padrão Ad Lib, como Prince of Persia e Wing Commander. E imagine a sensação de pilotar um jato de caça como o Jet Fighter II, ouvindo o som das turbinas e mísseis durante as batalhas aéreas.

### Linha Commodore Amiga

Tudo em hardware para a linha Amiga, inclusive expansão de memória 512 kB Commodore original, digitalizador de imagens Digiview e o modulador de vídeo A520 já transcodificado para o sistema PAL M.

## Micros e equipamentos

micro AT 286/1 MB	US\$ 880.00
micro AT 386 SX/2 MB	US\$ 990.00
micro AT 386 DX/4 MB	US\$ 1280.00
micro Amiga 500	US\$ 690.00
monitor VGA color	US\$ 380.00
monitor SVA color	US\$ 480.00
monitor VGA mono	US\$ 200.00
placa VGA 256 KB	US\$ 60.00
placa VGA 512 KB	US\$ 80.00
winchester de 40 MB	US\$ 270.00
winchester de 80 MB	US\$ 370.00
impressora Citizen color	US\$ 350.00
modulador A520 p/Amiga	US\$ 80.00
scanner Genius GS-4500	US\$ 170.00
scanner Logitech model 32	US\$ 220.00
placa fax/modem	US\$ 160.00
modem interno para PC	US\$ 100.00
Sound Blaster	US\$ 200.00
Sound Blaster Pro	US\$ 320.00
joystick para PC	US\$ 25.00
joystick para Amiga	US\$ 35.00

Os preços citados acima são para equipamentos novos, mas também comercializamos equipamentos usados, inclusive efetuamos trocas.

## Super promoção do mês

Durante este mês, na compra da placa de som Sound Blaster você recebe inteiramente grátis um super pacote com os games Wing Commander, LHX Attack Chopper, Ghost Busters II, Jet Fighter II e Count Down, e na compra de uma Sound Blaster Pro você recebe o mesmo pacote mais um joystick.

### Como fazer seu pedido:

Mande uma carta ou então ligue para a Time e faça o seu pedido. As encomendas poderão ser enviadas via SEDEX ou reembolso postal. Abaixo relacionamos os preços para cópias de softwares para a linha PC.

jogos para PC	CR\$ 6.000,00
aplicativos para PC	CR\$ 8.000,00

OBS: disco já incluso no preço.

### Catálogos

Solicite por carta o nosso catálogo completo de software e hardware. Se você ainda não possui o nosso catálogo mas mesmo assim deseja fazer o seu pedido, entre em contato com a Time para checarmos a disponibilidade dos produtos desejados.

# FREE SHOP

## Uma trilha sonora mui Amiga

### MODPLAY PRO v2.19b

Há quem acredite que o XT já morreu e foi enterrado. Outros apregoam o fim próximo do 286 e do 386. Não faltam pessoas que acreditam piamente na existência de discos voadores e seres extraterrestres. Outros vão ainda mais longe, com sua crença de que a inflação no Brasil está em queda (que ela irá acabar um dia ninguém mais acredita).

Tudo isso é questionável e passível de muita discussão. Mas, o que não dá para acreditar mesmo é o que o programa MODPLAY faz com o seu computador, seja ele um XT, um AT ou um 586. E para piorar as coisas, sem a ajuda de nenhuma placa de som externa.

Pois é, quem sempre disse que o som do PC não prestava nem mesmo para sirene de ambulância do INPS, vai ficar de boca aberta quando rodar este software.

O MODPLAY é um programa que executa trilhas sonoras do microcomputador da Commodore, a série Amiga. É isso mesmo que você acaba de ler. E tem mais: ele faz isso naquele seu baixofalante, que só era usado em bips ocasionais.

Não dá mesmo para acreditar mas é a mais pura verdade. É claro que nestas condições o efeito estéreo passa a alguns quilômetros de distância, mas para os mais exigentes o autor do software fornece um esquema de montagem para duas interfaces mono e uma estéreo, além de um amplificador de 20W. Tudo isso usando poucos componentes e menos dinheiro ainda, acoplável ao micro pela porta paralela (aquela da impressora).

São quatro canais de som e um controle total do processo: qualquer um dos canais pode ser desligado, controle de volume e velocidade de execução. O MODPLAY ainda pode operar em background, enquanto você trabalha no seu processador de texto preferido (como eu estou fazendo neste instante), ou em modo interativo.

Agora, se segure: para o pessoal da VGA o MODPLAY manda para a tela uma imagem .GIF e ainda arrebatada

10 MICRO SISTEMAS

com uma espécie de osciloscópio incrementado.

Realmente imperdível para qualquer tipo de usuário, já que este programa é de livre circulação.

#### ☐ FICHA TÉCNICA

Equipamento: PC XT / AT

Mídia: 1 disquete 5 1/4 - padrão 360Kb

Requisitos: Nenhum especial

Produtor: Mark J. Cox

Onde encontrar: Na PD WORLD

## Formatando com segurança e rapidez

### EASY FORMAT v3.10

Problemas com a formatação de disquetes? Então não se desespere porque o EASY FORMAT existe justamente para esses casos. Ele é um super formatador que permite a operação contínua em dois drives de capacidades diferentes.

Permite formatar um disco de 360 Kbytes em um drive de 1.2 Mb para uso posterior em drives de 360 Kbytes, sem problemas de leitura/gravação. São vários níveis de formatação: DOS, reduzido, com verificação, com segurança, etc.

O EASY FORMAT permite também personalizar o boot de um disquete de dados para que o mesmo apresente seu nome, endereço, telefone etc.

#### ☐ FICHA TÉCNICA

Equipamento: PC XT / AT

Mídia: 1 disquete 5 1/4 - padrão 360Kb

Requisitos: Nenhum especial

Produtor: Falk Data Systems

Onde encontrar: Na Kanópus

## Ao som de um piano

### PIANOMAN v4.0

Cansado de digitar textos? Que tal transformar o seu teclado em um

piano? Certamente o seu micro não produzirá o som de um piano de verdade, mas dá para relaxar um pouco e o resultado não irá afetar sua sensibilidade musical.

O programa PIANOMAN transforma o teclado em uma espécie de órgão eletrônico, possibilitando não só a composição de músicas, como também sua edição, gravação, alteração das notas e dos tempos.

O pacote é acompanhado por uma série de músicas prontas, que podem ser editadas/alteradas à vontade. Outra vantagem deste programa é a criação de arquivos autoexecutáveis, que podem ser chamados de arquivos .bat ou ser usados em conjunto com outros programas.

#### ☐ FICHA TÉCNICA

Equipamento: PC XT / AT

Mídia: 1 disquete 5 1/4 - padrão 360Kb

Requisitos: Nenhum especial

Produtor: Support Group Inc.

Onde encontrar: Na Kanópus

## Letras grandes e animadas

### UC3D

Este é um pequeno programa que serve para produzir letras em três dimensões na tela e animá-las. Simples e despido de maiores comandos ou funções, o programa se ajusta bem para pequenas mensagens ou logotipos de empresas ou programas.

Não permite controles de cor ou tipos de letras e nem do tipo de movimentos. Vale mais pela curiosidade do que propriamente pelos resultados.

#### ☐ FICHA TÉCNICA

Equipamento: PC XT / AT

Mídia: 1 disquete 5 1/4 - padrão 360Kb

Requisitos: Nenhum especial

Produtor: Itzhak Lif

Onde encontrar: Na PD WORLD



# Livrosoft

O PRAZER DE APRENDER COM O SOFTWARE ORIGINAL

**SoftCAD**  
Softcad Informática

A série LivroSoft traz aos estudantes, profissionais e aficionados da informática a oportunidade de conhecer na prática todos os recursos de um software de sucesso. Além do livro, que apresenta informações detalhadas do produto, o LivroSoft é acompanhado



de um Guia do Iniciante e disquete(s) contendo uma cópia especial do programa. Isso mesmo. Você compra o livro e leva também o software. Tudo isso acondicionado em prático e bonito estojo (como nos melhores softwares profissionais).

**ATENÇÃO:** O software que acompanha o LivroSoft é cedido pelo fabricante exclusivamente para fins de treinamento (mensagens nesse sentido são apresentadas nas telas de abertura e saídas impressas), não dando direito a suporte gratuito e atualização de versão. Seu uso é proibido para fins profissionais ou comerciais.

## TÍTULOS JÁ DISPONÍVEIS

### Vol. 1 – CLBC 2.5 – Biblioteca Compugráfica para Clipper



Poderosa biblioteca de funções gráficas, que permite a incorporação de gráficos, desenhos e imagens em aplicativos desenvolvidos com a linguagem Clipper (versão Summer '87 ou 5.x). Sucesso entre os programadores.

### Vol. 2 – DESCRITOR 2.1 – Documentador de Sistemas Clipper, dBase e compatíveis

Documentador automático que, a partir do nome do programa, varre todos os arquivos de fontes a ele relacionados, gerando toda a documentação técnica do sistema. Aumenta a produtividade na programação e reduz os custos de manutenção.

### Vol. 3 – Ted2D 3.51 LS – Editor Gráfico de Formulários, Fluxogramas e Cartazes



Pacote de software para comunicação visual. Integra textos, gráficos, desenhos e imagens. Editor gráfico de fácil utilização. Acentua. Aceita mouse.

### Vol. 4 – SAMBA 2.2 B – Planilha Eletrônica compatível com LOTUS 123



Planilha totalmente compatível com LOTUS 123, gerenciador de banco de dados e gerador de gráficos. Oferece recursos avançados de programação (macros etc.).

SIM! Desejo receber o(s) volume(s), abaixo indicados, da série LivroSoft para poder aprender usando software original. Para tanto:

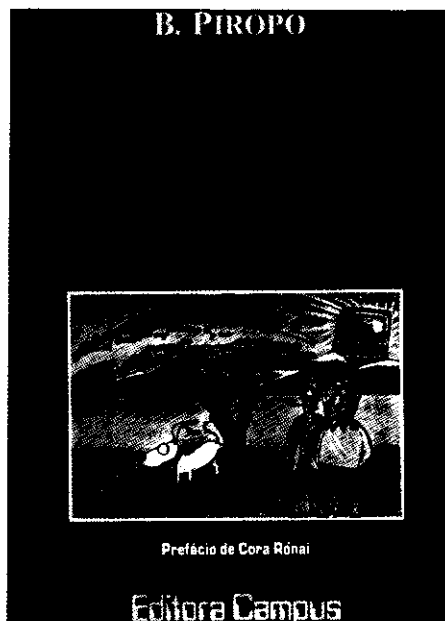
- ☐ estou enviando cheque nominal à Softcad Informática Ltda. n°: \_\_\_\_\_ banco: \_\_\_\_\_
- ☐ debitem em meu cartão de crédito VISA n°: \_\_\_\_\_ banco: \_\_\_\_\_ validade: \_\_\_\_\_

Nome: \_\_\_\_\_  
Empresa: \_\_\_\_\_  
CGC/CPF: \_\_\_\_\_ IE/RG: \_\_\_\_\_  
Endereço: \_\_\_\_\_  
CEP: \_\_\_\_\_ Cidade: \_\_\_\_\_ UF: \_\_\_\_\_  
Fone: (\_\_\_\_) \_\_\_\_\_ Fax: (\_\_\_\_) \_\_\_\_\_  
Sugestão de títulos p/ a série LivroSoft: \_\_\_\_\_  
Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Assinatura: \_\_\_\_\_

PEDIDO (válido até 10/9/92)			
Vol.	Qtde.	Preço	Sub-total
1		Cr\$ 299 mil	
2		Cr\$ 249 mil	
3		Cr\$ 279 mil	
4		Cr\$ 289 mil	
Taxa de manipulação e entrega			+ Cr\$ 50 mil
TOTAL GERAL DO PEDIDO			

Remeta seu pedido para: R. Washington Luiz, 9 – Gr. 403 – Rio de Janeiro – RJ – CEP: 20230-020





**XTREE, XTREEPRO e XTREEGOLD**  
B. Piropo  
Editora Campus  
226 páginas

Existem pessoas que usam o microcomputador como se fosse uma peça de seu próprio vestuário, ou seja, para elas a máquina é tão íntima que dispensam a ajuda de programas e utilitários desenvolvidos com o propósito de "facilitar" as coisas.

No entanto, a maioria dos usuários sente-se intimidada a partir do instante em que o sistema coloca na tela uma letra, seguida por dois pontos, um sinal de maior e um cursor piscante.

Suprema arrogância da máquina achar que os humanos são obrigados a conhecer profundamente tudo. Por esta razão, em 1985 chegava ao mercado um programa que tinha como objetivo justamente "facilitar" as coisas. Tirar do computador aquele "ar" de todo poderoso.

Mas, 7 anos e muitas versões/implementações depois, o feitiço começou a virar contra o feiteiro: o programa, que era para simplificar as coisas, hoje está tão sofisticado e complexo que alguém teve a feliz idéia de escrever um livro sobre como usá-lo.

Escrever um livro é até fácil. O difícil mesmo é ensinar alguém que, na maioria das vezes está com medo de aprender. Para executar esta tarefa ninguém melhor que um usuário, daqueles que sofrem na própria pele as dificuldades inerentes ao fantástico mundo dos computadores.

Este é o caso do livro XTree, XTreePro e XTreeGold, escrito pelo engenheiro e consultor técnico B. Piropo e editado pela Editora Campus.

Do início ao fim, o livro busca dar não só uma explicação técnica compreensível sobre os comandos do XTree, como também ajudar o usuário a definir quais comandos usar em que situações.

Leitura obrigatória para quem quer tirar o máximo do micro pelo mínimo esforço de compreensão do DOS e ainda elegeu o XTree como o seu programa de cabeceira, o livro compreende desde uma breve história do seu lançamento, até a análise da versão mais recente - a 2.5 - que tem, entre outras características, mostrar o conteúdo de arquivos gráficos como eles realmente são.

"Navegar" pelo texto impecável deste autor/usuário compensa qualquer dificuldade adicional que o usuário possa ter no uso cotidiano do XTree.



**O ABC DO MICROSOFT WORD PARA WINDOWS**  
Alan R. Neibauer  
Makron Books  
304 páginas

Este é um guia prático, explicado passo-a-passo para uma iniciação completa ao processamento de texto usando o Windows versão 1.0 e 1.1.

São lições práticas e de fácil acompanhamento que farão o leitor sentir-se seguro com o uso do programa.

Ensina, ainda, como usar janelas na tela para trabalhar com mais de um documento por vez e a usar grande número de técnicas especiais para poupar trabalho.



**C++ - Para Programadores de Pascal**  
Ira Pohl  
Berkeley/Ebras  
290 páginas

O programador de Pascal tem agora um instrumento de transição para a linguagem mais utilizada pela comunidade informata profissional, o C++ partindo do Pascal e, através do método da dissecação (técnica de leitura estruturada que explica ao estudante novos e inéditos

elementos de um programa), tem a passagem conclusiva para a versão 2.0 do C++, da AT&T.

O texto apresenta ainda:

- Conversão de técnicas específicas;
- Programas-exemplo completos, com comentários para cada conceito abordado;
- Conceitos de programação orientada a objetos no contexto das metodologias POO;
- Tópicos avançados incluindo classes abstratas, herança múltipla, e muito mais.



**MULHERES NA COMPUTAÇÃO**  
Judith Morris  
Livros Técnicos e Científicos  
140 páginas

Nesta obra destinada a todas as mulheres envolvidas em computação, Judith Morris analisa diferentes caminhos na carreira, considerando as compensações e sacrifícios de cada um. Examina atitudes para com as mulheres dentro da indústria; o que fazer para conseguir sucesso; e os fatores que impedem a mulher de alcançar posições superiores.

Além de abordar questões como saúde e segurança no trabalho, assé-

dio sexual, assistência infantil e creches, a autora discute alternativas de trabalho numa grande empresa, incluindo o trabalho feito em casa, as empresas exclusivamente femininas e o trabalho como autônoma.



**WORDSTAR - Para versões 4 e 5**  
David Clark  
Editora Campus  
250 páginas

Este guia fornece acesso rápido e fácil a todos os recursos do Wordstar, geralmente escondidos em outros guias, além de muitas dicas e exemplos. Destina-se a usuários das versões 4 e 5, em microcomputadores com Sistema Operacional MS/PC-DOS, que precisam de informações concisas ao alcance das mãos.

A primeira parte do livro é um manual do sistema de menu do Wordstar. A segunda é uma referência de todos os comandos, menus e recursos do Wordstar 4 e 5. No apêndice estão incluídas as informações de instalação e configuração. Cada recurso é explicado em todos os detalhes, e dicas ainda são fornecidas para empregar com eficiência esses mesmos recursos.

# LIVROS



**WORDSTAR 6.0**  
José Antônio Ramalho  
Makron Books  
341 páginas

Este livro se propõe a ensinar a utilização do Wordstar 6.0 desde os primeiros passos até a utilização de seus recursos mais avançados, apoiado na excelente didática com que os capítulos introduzem os comandos e recursos do software. Nele o leitor aprenderá gradativamente a navegar pelo software e a criar documentos que vão se tornando cada vez mais sofisticados no decorrer dos capítulos.

Muitos dos capítulos apresentam no seu final exercícios que ajudam no aprendizado dos conceitos apresentados. Como o livro é ricamente ilustrado, o leitor pode ler os seus capítulos mesmo sem a presença do micro. O livro apresenta também o utilitário PROFINDER, um gerenciador de arquivos, e facilita a visualização de diretórios e arquivos além de permitir o acionamento de diversos programas através de menus que o próprio usuário pode criar. Outro utili-

tário muito importante é o INSET que permite a captura de telas de qualquer software e permite sua inserção dentro de um documento gerado pelo Wordstar 6.0.



**USANDO O QUATTRO PRO**  
Patrick J. Burns  
Editora Campus  
432 páginas

Este é um guia prático definitivo do Quattro Pro, que abrange até a versão 2.0. Apresenta lições para uma iniciação rápida, dá dicas para gráficos e edição eletrônica; a versão 2.0 faz tudo o que a versão 1.0 pode fazer e muito mais.

Com as instruções passo-a-passo, o livro ensina como instalar, operar e dominar a operação, e o leitor aprenderá todos os segredos da criação, organização e edição de planilhas; desenvolverá modelos financeiros, estatísticas, e automatizará suas aplicações com os recursos de macros.

A obra não só se destina ao usuário iniciante, quanto ao intermediário e ao

avanzado. Apresenta um estilo claro e conciso, fazendo com que, em pouco tempo, o usuário domine todos os recursos desta planilha da Borland.



**DOS 5.0 - Ferramentas Poderosas**  
Paul Somerson  
Berkeley/Ebras  
808 páginas

A obra traz detalhadas todas as técnicas e ferramentas necessárias para que o usuário obtenha a máxima performance do DOS 5.0. Funciona como um livro-pacote de software, uma referência completa do DOS, desde seu desenvolvimento através de todas as versões, até a visão global do DOS 5.0, com indicações precisas de todas as técnicas, dicas e utilitários.

Inclui ainda: gerenciamento de memória e ambiente; comandos atualizados, com dicas e segredos para otimizar cada programa; truques de controle de modos de vídeo e teclado; três disquetes grátis, com mais de cem novos utilitários para todas as versões do DOS.



SHAREWARE FOR WINDOWS



# SHAREMANIA

A **SHAREMANIA** reuniu alguns dos melhores programas de domínio público e shareware criados para o ambiente windows em um pacote super especial em disco "High-Density".

**É o SHAREWARE for WINDOWS Vol.1!**

Windows Clock 2.06, Frontwindows Utilities, Parents for Windows, Googly Eyes, Mines for Windows, Windows Launch, World-Time for Windows 1.1A, Wired For Sound, Windows Unarchive, ASCII Table for Windows, Arachnid & Towers Solitaire Games, McAfee's Virus Scan for Windows, Icon-Master, Wallpapers for Windows.

**Brinde Especial: BART SIMPSON for WINDOWS!**

Compatível com IBM/PC/AT - Preço: Cr\$ 40,000,00 - Acompanha Manual de Instruções!

Pedidos por telefone: (0242) 42-2455. Ou pelo correio, envie VALE POSTAL ou CHEQUE NOMINAL à NEMESIS INFORMATICA LTDA. no endereço: Caixa postal 4.583 Cep 20.001 Rio de Janeiro - RJ

## **Amiga é pra essas coisas**

*Conheça as mais modernas e eficientes ferramentas para a programação do Amiga*

**Fábio Gaion**

Se você acha que os microcomputadores da linha Amiga só se destacam na área gráfica, se engana! Na verdade, este é o segmento mais proeminente, principalmente quando se trata de vídeo-produção, e acredito até que a responsabilidade por grande parte dos micros Amiga que entram no Brasil aponte essa fatia.

Mas, uma máquina maravilhosamente poderosa como o Amiga não deveria se restringir a uma única área de atuação (como efetivamente não se restringe). No entanto, existe pouquíssimo software dedicado a outras áreas. E todos nós sabemos que de nada adianta um hardware poderosíssimo se não houver software que o explore.

Há algum tempo atrás, concluí que o fator limitante do Amiga era a produção de software. Sim, isso não o deixava explodir em popularidade, como ocorreu com o Macintosh. Hoje já penso diferente: a culpa, na verdade, é da própria Commodore. Falta-lhe um pouco de ousadia. Ousadia para colocar sua criação em confronto com os gigantes IBM e Apple. Talvez assim, muito mais pessoas conhecessem o potencial dos micros Amiga e, conseqüentemente, as software-houses não teriam nenhum pudor em produzir softwares para qualquer área que fosse.

Porém, felizmente existem empresas que não estão nem um pouco preocupadas com isto. Muito pelo contrário, estão aí criando verdadeiras obras-primas. Empresas como SAS Institute, HiSoft, Delphi Noetic Systems e outras, merecem toda nossa admiração.

São as suas magníficas criações que passaremos a conhecer um pouco, a partir de agora:

### **SAS/Lattice C 5.10** **SAS Institute**

O C é uma das linguagens oficiais do Amiga. A Commodore, nos seus manuais de referência, utiliza quase que unicamente programas-exemplo em C. E entre os compiladores C mais poderosos encontra-se o SAS/Lattice C. Uma verdadeira máquina geradora de aplicações.

O SAS/Lattice C é composto por 5 discos, totalizando 75 arquivos, entre os quais estão: arquivos header e bibliotecas SAS/Lattice e Amiga, executáveis, utilitários, exemplos e o programa de instalação.

### **Algumas Ferramentas de Programação:**

- . Code Profiler
- . Assembler e Desassembler
- . Blink Overlay Linker
- . Librarian

### **Adequação ao Hardware**

O SAS/Lattice C é capaz de tirar o máximo do hardware disponível. Se o seu micro possuir, por exemplo, os microprocessadores 68020 / 68030 ou ainda os co-processadores aritméticos 68881 / 68882, com toda a certeza o seu programa irá rodar muito mais rapidamente.

### **CodeProbe Debugger**

Esta é a ferramenta usada para depurar nossos fontes. O CodeProbe é capaz de trabalhar tanto em C como em Assembly. Estão presentes características como execução passo-a-passo, definição de pontos de parada, exibição do conteúdo de variáveis e exibição do código - tanto em C quanto em Assembly, exibição da memória, exibição e manipulação de registros de dados, além de outros.

Quatro janelas estão disponíveis: para o fonte, para os registradores, para as variáveis selecionadas e para um command dialog respectivamente. Elas podem ser redimensionadas, percorridas através de scroll, sobrepostas ou ainda movidas para frente ou para trás.

É possível saber o conteúdo de uma variável a qualquer momento - mesmo um elemento de um array ou structure, definir valores para variáveis em C, preencher áreas de memória com valores que estão de acordo com o tipo de objetos que a ocupam, copiar um array ou structure para outro, copiar uma string de um lugar para outro, além do acesso a qualquer tipo de dado armazenado - incluindo automatic, static, register e external.

E, para fechar com chave de ouro, o CodeProbe Debugger possui help on-line, suporta mouse - operação Amiga Style e ainda possui várias hot keys.

### **Global Optimiser**

O Global Optimiser é uma ferramenta capaz de melhorar o desempenho do seu programa. Através de técnicas que eliminam redundâncias, ele consegue otimizá-lo em até 40%.



O compilador ainda oferece a possibilidade de gerar um código otimizado, para velocidade de execução ou tamanho final de arquivo.

### Outras Características

- Editor Integrado ao Compilador - O editor permite que se compile um fonte de dentro dele. Se algum erro ocorrer, a mensagem será exibida e o cursor irá parar na linha da ocorrência.
- Biblioteca de Functions - Existem aproximadamente 300 functions já prontas. Isto, com certeza, irá poupar bastante trabalho.
- Utilitários de Programação - Livra o usuário de tarefas mais chatas, permitindo que se dedique às partes realmente importantes.
- Compatibilidade - Padrão ANSI.
- Function Prototypes - Suportam nomes de parâmetros opcionais assim como número variável de argumentos.
- Multitasking - Permite grande integração entre os utilitários, rápido acesso, e economia de memória. O compilador é capaz de construir módulos residentes.
- Documentação - O manual é fornecido em dois volumes que descrevem o compilador e cada utilitário. São fornecidos vários exemplos e, para quem quer aprender um pouco mais, uma bibliografia.

### Versão 5.10

Esta versão do SAS/Lattice C, que é a mais recente, suporta o AmigaDOS 2.0, ARexx no editor e faz melhor uso do Workbench. Apresenta ótima performance, geração de prototype, comentários no estilo C++ e muitas outras coisas.

### Produtor/Preço

SAS Institute Inc.  
SAS Campus Drive  
27513 Cary NC USA  
US\$ 199,00 (Creative Computers)  
L 229,00 (HiSoft)

## Devpac Amiga 3 HiSoft

O Devpac Amiga 3 surpreende desde o programador experiente até aquele iniciante que acredita que Assembly é coisa para loucos. A verdade é uma só: sua interface altamente amigável ameniza qualquer receio que o iniciante poderia ter quanto a esta linguagem. A versão 3 corrige muitos problemas da 2, contando inclusive com um visual mais bonito e padronizado. Acredito que o Devpac Amiga 3 possa ser considerado o melhor programa Assembler para o Amiga.

### O Editor

O Devpac Amiga 3 conta com um editor à altura do seu potencial. O novo editor possui várias das características de um programa 'Amiga Style', como: total suporte ao mouse (cut, copy e paste), várias janelas abertas ao mesmo tempo, macros, configuração pelo usuário, além de sutilezas como várias visões do fonte. Outras características: multi-tasking, bookmarks para endentação automática, total integração com os outros módulos e visual WB2 (mesmo no WB1.3).

### O Assembler

O poderoso 680x0 (68000-68040) assembler está 40% mais rápido que na versão anterior. Ele consegue compilar cerca de 80 mil linhas por minuto em um A500. Imaginem o que ele não fará com um 68881/68882 ou 68851 que são totalmente suportados.

Uma grande quantidade de opções permite total controle no processo de 'assemblagem'. Acessadas pelo nome, estas opções permitem também grande flexibilidade na emissão de listagens. Otimizações estão presentes, tanto automaticamente quanto na operação feita manualmente.

São gerados códigos para uso posterior nos formatos Alink, Blink e S-Record. É possível ainda colocar informações como LINE e HCLN no código gerado, para posterior análise com o programa debugger.

Se você ainda não estiver contente com a velocidade de montagem, basta fazer um pré-assembly dos arquivos header.

Além de características como assembly condicional, loops de repetição, include de textos e macros, ele também oferece outras facilidades:

- Os arquivos include são lidos uma única vez, economizando espaço para o arquivo binário;
- Integração: do editor, é possível 'assemblar' para a memória e ainda ir ao debugger ou a outro programa. No fim você será levado de volta ao editor;
- Assembler separado para quem deseja usar um outro editor;
- Diretiva INCBIN: une um arquivo binário ao arquivo final. Ideal para uso em sprite data;
- Não existem limites em: chamada de macros, IFs e includes;
- Três tipos de labels locais, incluindo o padrão Commodore;
- Vários hunks são suportados, incluindo os tipos chip e fast;
- Estão disponíveis opções como: MOVE.L para MOVE.Q, ADD / SUB para ADDQ / SUBQ e outras mais, num total de 12.

### O Debugger

Esta é uma poderosa ferramenta que ajudará o programador na árdua tarefa de caça ao erros. É possível ter várias visões do programa, incluindo o fonte. Pode-se definir breakpoints, executar um programa passo-a-passo ao nível do fonte.

O debugger possui todas as características padrão como exibição dos registradores e da memória, procura de bytes (words ou long words), strings e partes de instruções. Ele usa sua própria tela, não causando portanto, nenhuma interferência na saída do programa.

### Outras características:

- Breakpoints condicionais para uma rápida e eficiente caça ao erros;
- Um poderoso avaliador de expressões;
- Carga de arquivos binários e executáveis;

- Disassembly diretamente para o disco com geração automática de labels.

### O Pacote

O Devpac Amiga 3 vem acondicionado em 4 discos. Com eles, tem-se todos os arquivos include (WB1.3 e 2), um linker muito rápido, vários exemplos e um claro e útil manual de 300 páginas.

### Produtor/Preço

HiSoft  
The Old School  
Greenfield  
MK45 5DE Bedford UK  
L 69,95

### HighSpeed Pascal HiSoft

Se você, assim como eu, esperava que a Borland lançasse uma versão do seu poderoso Turbo Pascal para o Amiga, não é preciso esperar mais. Se ela não fez, a HiSoft sim. Podemos dizer que o HighSpeed Pascal é o Turbo Pascal projetado especialmente para o Amiga.

Ele explora todas as características do conjunto hardware/software do Amiga, mantendo compatibilidade com a versão para o PC.

### O Editor

A HiSoft, ao que tudo indica, criou um editor padrão para ser usado em todos os seus compiladores. Portanto, as características do editor do HighSpeed Pascal são as mesmas já citadas no Devpac Amiga 3, incluindo mais algumas que na oportunidade não foram ditas:

- Suporte a um clipboard externo;
- Macros textuais com facilidades de repetição;
- Comandos de search e replace, incluindo find next/previous de erros;

### O Compilador

Rápido, passo único (todas as etapas da compilação numa só) e totalmente integrado ao ambiente, tem velocidade de compilação de cerca de 20 mil linhas por minuto. Alto grau de compatibilidade com

o Turbo Pascal, incluindo recursão. Apresenta ainda:

- Compilação para a memória ou para o disco;

- Editor integrado;

- Detecção de erros interativa, tanto na compilação quanto na execução;

- Inline assembly ou código 'linkável' com SAS C 5.10/Devpac Amiga 3;

- Conceito de Unit, assim como no Turbo Pascal 5:

- desenvolvimento modular;

- alta velocidade de compilação;

- portabilidade entre Amiga e PC;

- várias units padrão são fornecidas no pacote: Intuition, Printer, DOS, UTILities, Graph, etc;

- colocação de suas units dentro de uma das libraries residentes, através do library maker;

- Compatibilidade com o padrão gráfico BGI, possibilita o desenvolvimento de programas gráficos, sem necessidade de chamada direta às libraries do Amiga-DOS;

- Acesso integral ao AmigaDOS via Pascal units, usando os nomes padrões estabelecidos no ROM Kernel Manual. As características da Amiga.lib são fornecidas numa unit extra;

- Compilador separado para uso a partir do CLI/Shell;

- Remoção de porções do fonte não utilizadas;

- Compilação condicional;

- ShortInt (-128..127), LongInt (-2147483648..2147483647), Single (4 bytes no formato IEEE), Double (8 bytes no formato IEEE), Extended (um formato especial e rápido de 10 bytes), além dos conhecidos Integer e Real;

- Constantes estruturadas;

- Multi-path para includes, units e objects;

- Debugger completo incluindo visão do fonte, execução passo-a-passo, definição de breakpoints, etc;

- Compatibilidade com o Turbo Pascal a nível de comprimento dinâmico de strings, operadores shift, números hexa, parâmetros sem tipo, pointers genéricos, manipulação de arquivos, DOS unit, etc;

- Além de numerosos exemplos.

### O Debugger

O HighSpeed Pascal é fornecido com uma ferramenta de depuração baseada na do Devpac Amiga 3.

Além das características oferecidas por este último, é possível ver o fonte enquanto se executa passo-a-passo. Pode-se ver um bom número de fontes, que são carregados na medida em que referenciados.

### O Pacote

O HighSpeed Pascal vem acondicionado em 3 disquetes que contêm units, includes (WB1.3 e 2) e todo o resto, possibilitando o desenvolvimento de grandes aplicações.

### Produtor/Preço

HiSoft  
L 99,95

### F-BASIC 4.0 Delphi Noetic Systems

Há alguns anos, dizia-se que o BASIC não era uma linguagem estruturada. Hoje em dia, é possível produzir programas em BASIC quase tão estruturados quanto em Pascal.

O F-BASIC, inclusive, possui várias estruturas comumente encontradas no Pascal. Pointers, records, OOP, While, Repeat, When (Case), etc, são alguns pontos fortes desta pequena maravilha da Delphi.

### Algumas Características

O F-BASIC é compatível com qualquer modelo de microcomputadores da linha Amiga, sendo capaz de tirar o máximo do hardware disponível. Por exemplo: se exis-

tir 68020/68030 ou ainda 68881/68882, o código gerado ficará altamente otimizado. Porém, é interessante lembrar que independentemente do hardware, os programas são compilados e executados muito rapidamente.

Com relação às características específicas do Amiga - como gráficos e sons - o F-BASIC dá um bom suporte, inclusive permitindo a manipulação de arquivos no formato IFF. O suporte ao mouse também não foi esquecido, existe uma boa gama de mouse events e gadgets. O conjunto padrão de instruções de qualquer BASIC também está presente.

A programação estruturada está representada através de comandos de repetição como While e Repeat, comandos de decisão como When (o mesmo que o Case do Pascal), sub-programas com recursão, etc.

Estruturas de dados do tipo record também se fazem notar, o que facilitará muito o uso das libraries do AmigaDOS. A alocação dinâmica da memória através de pointers é outra importante característica apresentada pelo F-BASIC.

Em termos de ambiente, é fornecido um editor integrado ao compilador e ao linker. Não fazendo parte do pacote, mas podendo ser adquirido separadamente, o Source Level Debugger é uma importante aquisição para a caça aos bugs. Trata-se de um poderoso depurador que facilitará, e muito, a vida do programador.

Porém, uma das características mais importantes talvez seja o dinamismo da

equipe produtora deste software: este é um dos poucos softwares que conheço que sofrem constantes upgrades. Na verdade, parece que eles nunca estão satisfeitos. Um fato que, convenhamos, é ótimo para nós.

#### Novidades da Versão 4.0

- Melhorias no editor integrado e módulos compilados separadamente por serem 'linkados' juntos;

- Porta ARexx simplificada, suporte a mouse events e gadgets adicionais, e muito mais.

**Source Level Debugger** (em fase final de desenvolvimento)

- Interface Intuition (windows, icons, gadgets, etc);

- Vários modos de exibição, procura na memória, source level e assembly level breakpoints, passo-a-passo/trace contínuo, alocação de memória e arquivos log;

- Não é necessário o conhecimento de assembly para depurar um fonte;

- A melhor extensão de desenvolvimento para os produtores de software.

**FastCom Compiler** (em fase final de desenvolvimento)

- Dupla precisão extendida para Reais,

com a mesma rapidez encontrada no formato simples precisão;

- Melhor suporte aos arquivos de acesso aleatório;

- Operações com records definidas pelo usuário, como por exemplo: operações com matrizes;

- Utilização direta dos modos de endereçamento do 68020/68881 quando presentes;

- Utilização direta de mnemônicos do assembly para sub-rotinas nesta linguagem;

- Utilização direta de rotinas de animação e suporte direto a arquivos IFF.

#### Em desenvolvimento:

Uma extensão lógica para o F-BASIC, baseada nas características encontradas nas linguagens Lisp e Prolog.

#### Produtor/Preço

Delphi Noetic Systems  
PO Box 7743  
57709 Rapid City SD USA  
US\$ 99,95 (F-BASIC System)  
US\$ 159,95 (F-BASIC System + Source Level Debugger)

**FÁBIO GAION** estuda Ciência da Computação na Unesp-Bauru. Tem especial interesse por microcomputadores da linha Amiga.

## LOCADORA DE VÍDEO

### MODERNIZE SUA EMPRESA!!! MELHORE SEU ATENDIMENTO!!!

SISTEMA PARA INFORMATIZAÇÃO DE LOCADORAS DE VÍDEO QUE CONTROLA O MOVIMENTO DAS FITAS COM RELATÓRIOS DE RESERVAS, PEDIDOS NÃO ATENDIDOS, ESTATÍSTICAS DE LOCAÇÃO, FITAS LOCADAS, FLUXO DE CAIXA, CLIENTES ATRASADOS, ETIQUETAS E MUITOS OUTROS.

ACESSO POR SENHA E NOME CADASTRADOS

### LIGUE E PEÇA UMA DEMONSTRAÇÃO

Marcelo Caldas (021) 577-8419  
Márcio Ribeiro (021) 201-2983

## GAME OVER SOFT

Tel. (011)521-4604

Jogos e aplicativos para PC XT/AT

por 1.500,00 a cópia e por 2.500,00 o disquete.

Novidades em jogos:

17DD THE GODFATHER (VGA)

9DD THE ROCKEETER (VGA)

4DD PIT FIGHTER (VGA)

12DD DRAGONS LAIR III

3DD MOONWALKER

6DD DICK TRACY (EGA/VGA)

1DD LEMMINGS 2(EGA/VGA)

1DD THE FLINSTONES

2DD SUPER CONTRA e etc.

R.Sgt Manuel B. da Silva, 50

jd. taquaral - São Paulo - SP

CEP: 04675-050

PEÇA CATÁLOGO  
GRÁTIS

#### MICROS PC XT/AT

- \* Kit para micros
- \* Impressoras (todas)
- \* Monitores PC/MSX/APPLE
- \* Gabinetes / Cabos p/ Impressoras
- \* Formulários/Disquetes/comutador
- \* Estabilizadores/No-Breaks
- \* Modem/Mouse/Joystick
- \* Filtro de Linha / Mesas

#### NOVOS E USADOS

- \* Micros MSX
- \* Drives / Monitores
- \* Modem / Interface / Megaram

TAMBÉM TEMOS SOFTWARE E EXECUTAMOS MANUTENÇÃO

TUDO PARA INFORMATICA  
LIGUE JÁ.



## CGC e CPF validados no Clipper

*Assegure-se de que seu sistema não irá permitir a entrada de números impróprios*

Fernando Zemor

Há ocasiões em que os números de CGC e CPF não são mera informação secundária, pelo contrário, são dados essenciais de uma aplicação.

Digamos que você necessite desenvolver, por exemplo, um sistema administrativo ou comercial que exija a validação de uma série de dados importantes dos clientes, fornecedores ou funcionários de uma empresa, de forma a assegurar informações precisas sobre os mesmos.

Não ficaria bem apresentar um programa que permitisse "furos", não é mesmo?

A partir de agora, pelo menos no que diz respeito ao CGC e ao CPF, você não terá mais problemas.

Um pouco de explicação. Tanto no CGC como no CPF, os dois últimos números (aqueles que vem após o ponto) compõem o Dígito Verificador (DV), assim chamado porque é o produto de cálculos realizados com os números da parte anterior ao ponto. Por exemplo:

**12312312/3123. 59 --> DV do CGC**

**123123123. 87 --> DV do CPF**

Através das funções VALCGC e VALCPF, a seguir apresentadas, você poderá acompanhar os cálculos realizados para validar estes dois números. As funções recebem como argumentos variáveis representando os números do CGC (12 dígitos) e do CPF (9 dígitos), sem os DVs e sem pontos ou barras de separação, como exemplificado:

### FUNÇÃO VALCGC

CGC = 12312312/3123.59  
NCGC = 123123123123

Sintaxe: VALCGC(NCGC)

18 MICRO SISTEMAS

### FUNÇÃO VALCPF

CPF = 123123123.87  
NCPF = 123123123  
Sintaxe: VALCPF(NCPF)

Tanto uma quanto outra destas funções devolve, como argumento, a variável pública (DV) representando o Dígito Verificador, ou do CGC ou do CPF. Simples, não?

Acessoriamente, você também poderá tirar proveito de outras duas funções que fazem parte do próximo exemplo. São elas as funções CONFIRMA e MENSAGEM.

Ambas utilizam a linha 24 da tela. A primeira para pedir confirmação (Sim ou Não) para uma ação; a segunda para imprimir uma mensagem (com ou sem espera) ou, simplesmente, branquear a respectiva linha. Veja agora como utilizá-las:

### FUNÇÃO CONFIRMA

Sintaxe: CONFIRMA(CONF)  
Onde CONF = pergunta que só admite como resposta S ou N  
Ex: CONFIRMA ("Confirma? (S/N)")

### FUNÇÃO MENSAGEM

Sintaxe: MENSAGEM(MEN,[VALOG])  
Onde MEN = mensagem  
VALOG = argumento lógico .T. para espera de uma tecla (argumento opcional)  
Ex: MENSAGEM ("Mensagem. Pressione uma tecla.",.T.)  
MENSAGEM("Mensagem.")  
MENSAGEM(\*\*\*\*)

Faça bom proveito!

---

FERNANDO ZEMOR é formado em História e autodidata em programação. Trabalha na área de Informática do DESA, Banrisul/POA.

```

*****
*
* PROGRAMA : Prog.prg
* AUTOR : Fernando Zemor
* FUNÇÃO : Demonstrar utilização das funções
* VALCGC , VALCPF , CONFIRMA e MENSAGEM
*
*****

clear screen
set color to N/BG
MENSAGEM('*** VALIDAÇÃO DE CGC E CPF ***' + ;
'Pressione uma tecla',.T.)
set color to
do while .t.
    CGC = space(16)
    MENSAGEM('Digite o número do CGC ou ' + ;
'pressione ESC para validar o CPF')
    @ 10,10 say 'CGC....: ' get CGC ;
    pict '99999999/9999.99' ;
    valid .not. empty(CGC)

    read
    if lastkey() = 27
        exit
    endif
    NCGC = substr(CGC,1,8) + substr(CGC,10,4)
    VALCGC(NCGC)
    if DV (>) substr(CGC,15,2)
        CONFIRMA('CGC inválido. ' + ;
'Aceita assim mesmo ? (S/N)')
        if SIMNAO = 'N'
            loop
        endif
    endif
    exit
enddo
do while .t.
    CPF = space(12)
    MENSAGEM('Digite o número do CPF')
    @ 12,10 say 'CPF....: ' get CPF pict '99999999.99'
    valid .not. empty(CPF)

    read
    NCPF = substr(CPF,1,9)
    VALCPF(NCPF)
    if DV (>) substr(CPF,11,2)
        CONFIRMA('CPF inválido. ' + ;
'Aceita assim mesmo ?')
        if SIMNAO = 'N'
            loop
        endif
    endif
    MENSAGEM('')
    exit
enddo

```

```

*****
FUNCTION VALCGC
*****

```

**\*\* VALIDAÇÃO DE CGC**

```

parameters NCGC
private VAR.PESO,SOMA,VETOR,I,DIGNCGC,DIGPESO
private RESTO,PRINDIG,SEGDIG
VAR = len(alltrim(NCGC))
PEO = '543298765432'
SOMA = 0
declare VETOR[VAR]
for I = 1 to VAR
    DIGNCGC = (val(substr(NCGC,I,1)))
    DIGPESO = (val(substr(PEO,I,1)))
    VETOR[I] = DIGNCGC * DIGPESO
    SOMA = SOMA + VETOR[I]
next
RESTO = mod(SOMA,11)
PRINDIG = 11 - RESTO
if RESTO = 1 .or. RESTO = 0
    PRINDIG = 0
endif
NCGC = NCGC + str(PRINDIG,1)
VAR = len(alltrim(NCGC))
PEO = '6543298765432'
SOMA = 0
declare VETOR[VAR]
for I = 1 to VAR
    DIGNCGC = (val(substr(NCGC,I,1)))
    DIGPESO = (val(substr(PEO,I,1)))
    VETOR[I] = DIGNCGC * DIGPESO
    SOMA = SOMA + VETOR[I]
next
RESTO = mod(SOMA,11)
SEGDIG = 11 - RESTO
if RESTO = 1 .or. RESTO = 0
    SEGDIG = 0
endif
NCGC = NCGC + str(SEGDIG,1)
public DV
DV = str(PRINDIG,1) + str(SEGDIG,1)
if NCGC = '00000000000000'
    DV = ''
endif
return(DV)

```

```

*****
FUNCTION VALCPF
*****

```

**\*\* VALIDAÇÃO DE CPF**

```

parameters NCPF
private VAR.PESO,SOMA,VETOR,I,DIGNCPF,DIGPESO
private RESTO,PRINDIG,SEGDIG
VAR = len(alltrim(NCPF))

```

```

PESO = '098765432'
SOMA = 0
declare VETOR[VAR]
for I = 1 to VAR
    DIGNCPF = (val(substr(NCPF,I,1)))
    DIGPESO = (val(substr(PESO,I,1)))
    if I = 1 .and. DIGPESO = 0
        DIGPESO = 10
    endif
    VETOR[I] = DIGNCPF * DIGPESO
    SOMA = SOMA + VETOR[I]
next
RESTO = mod(SOMA,11)
PRIMDIG = 11 - RESTO
if RESTO = 1 .or. RESTO = 0
    PRIMDIG = 0
endif
NCPF = NCPF + str(PRIMDIG,1)
VAR = len(alltrim(NCPF))
PESO = '098765432'
SOMA = 0
declare VETOR[VAR]
for I = 1 to VAR
    DIGNCPF = (val(substr(NCPF,I,1)))
    DIGPESO = (val(substr(PESO,I,1)))
    if I = 1 .and. DIGPESO = 1
        DIGPESO = 11
    endif
    if I = 2 .and. DIGPESO = 0
        DIGPESO = 10
    endif
    VETOR[I] = DIGNCPF * DIGPESO
    SOMA = SOMA + VETOR[I]
next
RESTO = mod(SOMA,11)
SEGDIG = 11 - RESTO
if RESTO = 1 .or. RESTO = 0
    SEGDIG = 0
endif
NCPF = NCPF + str(SEGDIG,1)
public DV
DV = str(PRIMDIG,1) + str(SEGDIG,1)
if NCPF = '000000000000'
    DV = ''
endif
return(DV)

```

```

*****
FUNCTION CONFIRMA
*****

```

**\*\* SOLICITA CONFIRMAÇÃO PARA AÇÃO A SER TOMADA**

```

parameter CONF
private COL
@ 24,00 say space(80)
set escape off      && usar caso o SET ESCAPE
                    && estiver ativo !!

COL = int((80 - len(CONF)) / 2)
@ 24,COL say CONF + ' [ ]'
tone(200,1)
public SINNAO
SINNAO = ' '
@ 24,(COL + (len(CONF) + 2)) get SINNAO pict '!';
                    valid(SINNAO $ 'SN')

read
set escape on      && usar caso o SET ESCAPE
                    && estiver ativo !!

@ 24,00 say space(80)
return(SINNAO)

```

```

*****
FUNCTION MENSAGEM
*****

```

**\*\* MENSAGEM NA LINHA 23 DA TELA (Com e sem espera)**

```

parameters MEN,VALOG
if type('VALOG') = 'U'
    VALOG = .f.
endif
@ 24,00 say space(80)
@ 24,int((80 - len(MEN)) / 2) say MEN
if VALOG
    set cursor off
    tone(300,1)
    inkey(0)
    @ 24,00 say ''
    set cursor on
endif
return(0)

```



**\* Autorizada Microdigital !!!**  
**\* Assistência Técnica**  
**\* Transferência Arquivos APPLE/IBM**  
**\* Placas e Acessórios Importados**  
**\* 4000 Programas para Apple II+,//e**  
**\* Clube de usuários 8 bits**  
**\* Temos TK3000//e e seus acessórios**  
**Temos Micronodem para Videotexto!**

**Rua Santa Clara 50/1106 - Copacabana - Cep:22041-010**  
**Tel:(021)255-2817 / Fax:(021)235-1248 - Rio de Janeiro**



# MONTE SEU PRÓPRIO PC

# TRANSFORME SEU XT EM AT

# CONSERTE SEU PRÓPRIO PC

Do XT ao 486. Aprenda a expandir o hardware. Mesmo para quem já comprou montado, o livro traz importantes dicas.

No livro de montagem você aprende a transformar seu XT em AT 286 (\$160) fica 10x mais rápido ou 386 SX (\$260) fica 13x mais rápido ou 386 DX (\$395) fica 23x mais rápido.

XT ou AT, monitor, impressora. Aprenda a cuidar do seu computador para que não apresente defeitos!

COM OS LIVROS DO ENG. LAÉRCIO VASCONCELOS. NÃO PRECISA ENTENDER DE HARDWARE!

Laércio Vasconcelos  
**COMO MONTAR  
SEU PRÓPRIO  
PC XT OU AT  
286,386 E 486**

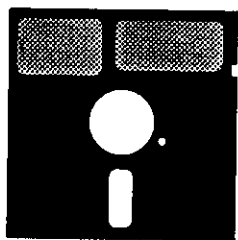
Laércio Vasconcelos  
**CONSERTE  
VOCÊ MESMO  
SEU PC XT/ AT**

Laércio Vasconcelos  
**ARQUITETURA  
DE PC XT E AT**

**MONTAGEM.** 200 páginas. Aprenda a montar um XT, AT do 286 ao 486, setup do AT, straps de placas, instalação elétrica, instalação de drives de 5 1/4" e 3 1/2" no XT e no AT, instalação e formatação de winchester, placas de vídeo e monitores CGA, Hercules e Super VGA, instalação de coprocessador aritmético, expansão de memória, uso da memória estendida e expandida, conversão de XT em AT, BIOS, etc...

**MANUTENÇÃO.** 200 páginas. Aprenda a fazer 100% da manutenção preventiva e 60% da corretiva do seu XT ou AT, mesmo sem saber eletrônica. Solucione erros na memória, maus contatos. Limpeza e ajuste da velocidade de drives, manutenção de teclado e mouse, interfaces seriais e paralelas, monitor, impressora. Uso de Softwares de diagnóstico. Como proteger o PC da umidade, calor e poeira.

**ARQUITETURA.** 140 páginas. Ideal para quem quer aprofundar seus conhecimentos técnicos sobre o funcionamento interno do PC a nível de Hardware e de Software básico. Microprocessadores, organização da memória, funcionamento dos discos, processador aritmético, interrupções, funções do BIOS e do DOS, noções sobre vírus, placas de vídeo e monitores, funcionamento da memória Cache e Paridade, etc...



**Software para PC**

**Solicite nosso  
Catálogo**

**Veja as vantagens dos nossos programas**

- 1) São compactados, o que reduz o tamanho e o custo para você.
- 2) São fornecidos em disquetes novos e de boa qualidade.
- 3) São todos acompanhados de um arquivo LAERCIO.DOC que traz as dicas de instalação, os bizus para sua utilização imediata.
- 4) São todos testados por nossa equipe técnica.
- 5) A maior vantagem: são cobrados por tamanho, e não por gravação. Enquanto outros cobram 3 discos por 3 programas de 120 k, nós cobramos por um único disco de 360 k com os 3 juntos.
- 6) Decidimos não poluir essa revista com páginas e mais páginas de catálogos de programas. Solicite nosso catálogo por carta ou telefone. Preferimos preencher as páginas dessa revista com artigos úteis, escritos pelo Eng. Laércio Vasconcelos.
- 7) Nosso esforço está concentrado na QUALIDADE, e não na velocidade. A pressa é inimiga da perfeição. Nossa entrega leva 7 dias.

**Laércio Vasconcelos Eng. Comp. Ltda. Av. Rio Branco, 156/2237 RJ (021) 262-1672**

Indique a forma de pagamento desejada

- ( ) Estou enviando cheque cruzado e nominal a Laércio Vasconcelos. O preço indicado abaixo já inclui as despesas postais.
- ( ) Desejo receber o catálogo de programas.

Preços válidos para Setembro/92

Montagem	Manutenção	Arquitetura
( ) 85.000	( ) 85.000	( ) 72.000

Recorte e envie para **Laércio Vasconcelos**

**Caixa Postal 4391 CEP 20.001-970**

**Rio de Janeiro - RJ**

Nome \_\_\_\_\_ Tel. \_\_\_\_\_

Endereço \_\_\_\_\_

Cidade \_\_\_\_\_ CEP \_\_\_\_\_

**Para sua segurança, envie em carta registrada**

# Disponível em papel e disquete

*Os livros e revistas digitais já são uma realidade. Conheça a nova tecnologia usada para a apresentação, manipulação de textos e informações de diversos tipos*

**Renato Degiovani**

De tempos em tempos a nossa moderna sociedade informatizada produz novidades e modismos no setor usos & costumes. O último deles chegou até mesmo a ocupar o horário nobre da televisão - refiro-me aos vírus de computador. Outro modismo que também está alcançando notoriedade é a realidade virtual, já devidamente adaptada por Hollywood em um interessante filme.

Alguns desses modismos são previsíveis, outros nem tanto. Basta ver o que aconteceu com a generalizada epidemia de vírus de computador: tanto quanto a queda do muro de Berlim, ou o fim da União Soviética, nenhum analista do setor foi capaz de prever que os danadinhos iriam invadir com tamanha fúria nossos micros. Já a realidade virtual vem sendo debatida e experimentada há algum tempo, portanto...

Mas não são esses os assuntos deste artigo. O que pretendo apresentar aqui é um tema que não é novo, não tem um apelo visual fantástico como a realidade virtual e nem lances de terrorismo barato, como os vírus. Tampouco apresenta complexidade estrutural ou requer malabarismos cerebrais para ser compreendido pelos mortais comuns, que habitam o reino dos usuários. Trata-se da informação digital.

Não é de hoje que o assunto vem sendo debatido e apresentado à comunidade. Travestido de hipertexto, hiperdocumento, hipermídia, revista em disquete, livro digital, etc, etc, etc, o

assunto em questão já saiu, há algum tempo, do terreno da especulação literária para bater em algumas experiências interessantes. Tanto que, hoje em dia, é difícil encontrar quem ainda não tenha, pelo menos vagamente, ouvido falar no assunto.

Apesar disso, ainda causa uma certa confusão esses termos e não é raro que apareçam referências estranhas e complicadas em relação aos mesmos, principalmente na grande imprensa. Em resumo, o que hipertexto representa é na verdade uma nova forma de tratar a informação, seja ela de que natureza for. Até hoje, todos os textos, sejam eles livros de ficção, romances, artigos de jornais e revistas, apostilas, documentos, etc, são criados de forma linear, obedecendo à uma característica do meio em que são impressos.

Com o advento do computador pessoal, acessível a um grande número de pessoas, passa a ser instigante a criação de um novo método de estruturação da informação - o chamado hipertexto.

Freqüentemente o uso do hipertexto tem sido descrito não como leitura, mas como "navegação". Por este raciocínio, o usuário "navegaria" como bem entendesse por um "mar" de conceitos, frases, textos e informações, interligados por hiperlinks. Mas não apenas isso, pois também poderiam coexistir imagens e sons. Seria a hipermídia entrando em ação. Tudo isso regado, é claro, com muito disc laser, discos WORM, CD-Rom, etc.

Mas, para chegar até onde vislumbram os dubles de adivinhos da modernidade, ainda será preciso vencermos algumas etapas. A principal delas parece ser mesmo o atraso tecnológico no qual nos encontramos, desde o descobrimento do Brasil.

Há quem ainda ache que hipertexto não passe de um super dicionário online, ou ainda um índice mais incrementado e disponível página a página.

Não que isso esteja fora do contexto, mas hipertexto significa muito mais do que apenas leitura automatizada. O hipertexto encerra, antes de tudo, um novo conceito de criação. A não existência de um texto linear produz um resultado maleável, do qual o usuário faz uso como achar melhor.

Um romance escrito em hipertexto não tem um número exato de finais. É o leitor quem irá decidir o destino do mocinho, ou do bandido, ou ainda como e em que ponto a estória termina. Uma revista em hipertexto não apresenta apenas as matérias, mas ilustra com animações e sons, os conceitos a serem transmitidos. Os jogos inteligentes, que já estão em desenvolvimento, incorporam técnicas e conceitos de hipermídia que lançam o jogador em novos desafios a cada fase ou etapa.

Isto lhe parece confuso? Muito inovador? Pois não é e já existem diversas experiências neste sentido. Mas é claro que tudo ainda está nos primórdios. Então, se você se deparar com alguma iniciativa em hipertexto que ainda guarde resquícios dos seus antepassados (livros e revistas), não se desiluda pois esse é

o preço a pagar por uma nova metodologia de informação.

## CARACTERÍSTICAS DO HIPERTEXTO

O hipertexto, como toda tecnologia, pode ser bem aproveitada ou resultar em estruturas tão complexas e ineficientes que acabe lembrando ao seu usuário quão bom era o tempo da palavra impressa em papel. Para que as coisas ocorram da melhor forma possível, é preciso saber de antemão o que esperar de um hipertexto.

1- Ligações e conexões - Esta é a principal característica do hipertexto, ou seja, o usuário não precisa necessariamente seguir linearmente pelo texto. Palavras destacadas podem conduzir a explicações mais detalhadas, ou a figuras e ilustrações.

2- Processamento inteligente - O sistema que controla o hipertexto pode ter recursos de interação com o usuário, objetivando a condução rápida e segura à informação desejada.

3- Texto reprocessado - Partes do texto podem ser desagregadas ou separadas, permitindo dessa forma que o usuário se atenha apenas ao que lhe interessa.

4- Treinamento - Ao apresentar uma técnica ou operação, o hipertexto pode ter embutido nele rotinas de treinamento e avaliação para aferir o aprendizado ou a sua compreensão.

5- Rapidez - A procura por palavras, temas, assuntos, etc torna-se muito mais eficiente e veloz.

## DICAS PARA QUEM QUER PRODUIZIR

Ferramentas específicas para criação em hipertexto ainda são raras e pouco conhecidas nesta parte do globo terrestre. Desta forma, o candidato a "experimentador" deve munir-se de conhecimentos de programação e bancar ele mesmo a elaboração de um sistema de comando e manutenção.

Vale lembrar que todo tipo de programa de apoio pode e deve ser usado. Alguns deles são: editores gráficos, gerenciadores de animação, processadores de texto e som, digitalizadores, etc.

O primeiro passo é definir o que se quer fazer e para quem o hipertexto é destinado. A questão básica a ser respondida aqui é: existe realmente a necessidade de se produzir em hipertexto, ou uma estrutura mais simples resolveria o caso.

Não há nada mais equivocado do que elaborar manuais, livros ou ainda revistas em hipertexto, pensando apenas na redução dos custos de produção ou ainda nas facilidades de desenvolvimento. Um produto só é considerado bom pela sua utilidade e não por ser fácil de ser elaborado e produzido.

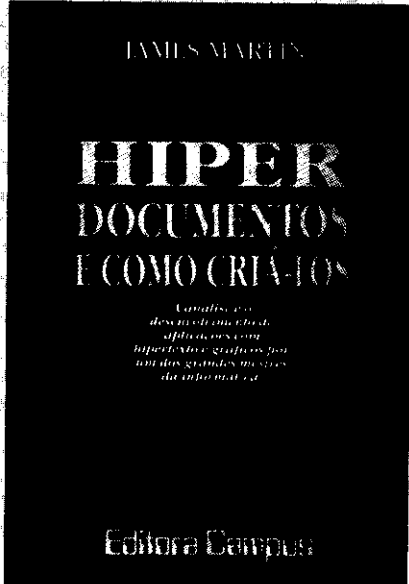
Em hipertexto, uma imagem vale muito mais do que mil palavras MESMO. Tanto em relação à facilidade de assimilação e compreensão quanto em espaço de armazenamento em disco, portanto pese bem antes de usar qualquer uma das duas.

Outra característica importante do hipertexto é que os textos precisam ser bem mais objetivos e concisos do que nos meios de divulgação tradicionais. Floreados, firulas, frases supérfluas e demais perfumarias são plenamente dispensáveis.

## QUANDO E ONDE

O momento é este. Comece já a se inteirar do assunto pois o hipertexto veio mesmo para ficar.

Não se intimide com artigos que falem de inteligência artificial, CD ROMs, discos óticos, memória de boia, etc, etc, etc. Isso tudo é puro marketing da indústria de bens de consumo. O hipertexto casa muito bem com o seu PC, mesmo que ele não disponha de sintetizador de sons, placas super VGA, mouse e outras quinquilharias mais.



**HIPER DOCUMENTOS E COMO CRIÁ-LOS**  
James Martin  
Editora Campus - 222 páginas

*Um das poucas obras sobre o assunto, publicadas em português, este livro é essencial para quem deseja não só se aprofundar no assunto mas também criar o seu próprio sistema de hipertexto.*

*Escrito numa linguagem não muito técnica, mas em certas passagens muito metódica, o livro apresenta conceitos claros e coerentes sobre os diversos aspectos de criação em hipertexto, tais como uso correto da linguagem, elementos gráficos e sonoros, etc.*

*Apresenta ainda listas de procedimentos e verificações que objetivam o aprimoramento do produto a ser desenvolvido.*

*Apesar de não tratar da criação de literatura ou de revistas, este livro é indicado principalmente para quem está às voltas com elaboração de manuais de treinamento, documentos e literatura técnica de apoio.*

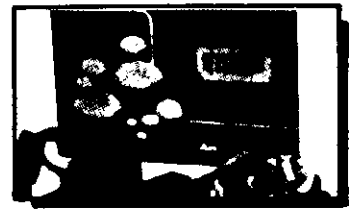
# WORLD OF GAMES

Rua Bandeirantes, 435 - CEP.16.700 - GUARARAPES - SP TEL.(0186)61.1302

## TRANSFORME SEU PC NUM FAX COM A PLACA DDFAX-96

DDFAX-96 é uma interface de comunicação para computadores da linha PC XT/AT, que conecta seu computador com o maravilhoso mundo do FAX. Compatível com todas as máquinas de

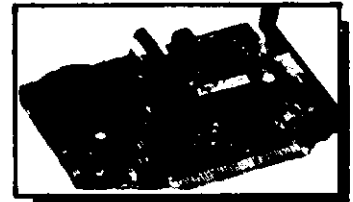
faxes existentes. Transmissão e recepção em 9600 BPS. Assistência técnica permanente com atendimento 'ON LINE' através do próprio fax.



## PLACA RF-VIDEO COMPOSTO (PAL/M)

(saída para televisão), ambos PAL/M. O som do PC (autofalante) é também adicionado ao sinal de RF, permitindo ao televisor reproduzir som.

Placa para computadores PC XT/AT que transforma um sinal de vídeo RGB de uma placa CGA em vídeo composto colorido em sinal de RF



## DD - VTX

A placa interna do DD-VTX é uma modem para micro/computadores da linha PC XT/AT e compatíveis que opera no padrão CCITT v.23, cuja utilização e aplicação é direcionada para o acesso a bancos de dados tipo VIDEO TEXTO via linha telefônica. AS PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS DO DD-VTX SÃO:

- Discagem e rediscagem automática.
- Monitoração da linha durante a chamada.
- Desconexão automática no caso de perda do sinal do outro modem.
- Software compatível com placas de vídeo CGA, VGA e EGA.
- A impressão de dados, pode ser feita tanto em uma impressora ou em arquivo de texto

to qualquer.

- Impressão 'buforizada' e 'transparente', ou seja, o micro não tem que aguardar a impressora imprimir, e pode continuar a pesquisar o banco de dados do VIDEO TEXTO durante a impressão.
- Impressão texto ou gráfica.
- Recepção de dados também 'buforizadas', ou seja, totalmente independente da velocidade do PC.
- Menu de comandos na parte inferior da tela.
- Software rigorosamente dentro das especificações do Video Texto.

## FAX E MODEM 2400 (Portátil/Externo) PARA PC XT/AT E LAPTOP

Pocket fax 9.600 e modem 2.400 no mesmo produto.

Conectado na saída serial do computador, permite envio e recebimento de faxas através do computador, assim como conexão via modem com outros computadores e serviços para envio e recebimento de dados. Completo, com cabos, manual e software.

**MODEM MICRO - A - MICRO PARA PC XT/AT**  
2.400 B.P.S. - com software Bitcom

**GABINETE COM FONTE PARA DRIVE EXTERNO P/MICROS LAPTOP**  
Completo, com cabo para conexão de drive externo ao Laptop

**CARTUCHO DE TONER PARA HP DESKJET 500**  
DeskWriter e Printers HP FAX 300

**SCANNER DE MÃO 1/2 PÁGINA**  
100/200/300/400 D.P.I., 64 tons de cinza

**TECLADO PARA PC XT/AT - 101 TECLAS**  
**MINI ASPIRADOR P/LIMPESA**  
**KIT COMPLETO DE LIMPESA**

**CABOS PARA IMPRESSORAS**  
**MOUSE**  
**GABINETES P/MICROS**

**MONITORES**  
**IMPRESSORAS**  
**ESTABILIZADORES**

## PROMOÇÃO DE JOGOS PARA PC XT/AT

Os Campeões de Venda - Pacote com os 20 pedidos.

TETRIS (1) - 4X4 OFF ROAD (1) - GRAND PRIX (1) - BLOCK OUT (1) - PRINCE OF PERSIA (2) - GOLDEN AXE (2) - THE CYCLES (2) - INDIANA JONES II (2) - INDIANAPOLIS 500 (2) - DOUBLE DRAGON (2) - ROBOCOP II (2) - MOTOCROSS (2) - CHESS MASTER 2000 (2) - TEST DRIVER II (2) - SUPER OFF ROAD (2) - LAKER X CELTICS (2) - FORD SIMULATOR II (2) - FLIGHT SIMULATOR 3.0 (2) - SIM EARTH (3) - STREET ROAD (3) - 38 Disketes - PREÇO TOTAL: Cr\$ 200.000,00 ( À VISTA )

## PROMOÇÃO PARA SOFTWARE

### JOGOS E APLICATIVOS

Para pedidos acima de Cr\$ 200.000,00 - Pague em duas vezes, um cheque a vista e outro para 15 dias.

Para pedidos acima de Cr\$ 300.000,00 - Pague em duas vezes, um cheque a vista e outro para 30 dias.

DESPESA POSTAL POR NOSSA CONTA

FORMAS DE PAGAMENTO:

- 1) CHEQUE NOMINAL: Envie em nome de LUCIA SILENE DA SILVA, junto com seu pedido.
- 2) DEPOSITO BANCARIO: Banco BRADESCO - Agencia 0133-3 conta corrente 58574-2 em nome de LUCIA SILENE DA SILVA

PRAZO DE ENTREGA: 05 a 10 dias - GARANTIA: 365 dias (1 ANO)

Relacione em uma folha o código, nome e quantidade de disketes usados para cada programa. Para fazer o cálculo multiplique a quantidade de disco gravado, conforme tabela de preços abaixo, mais a despesa de envio (correio)

CHEQUE/DEPOSITO

Cópia de jogos - 5 1/4 ..... Cr\$ 6.500,00  
Cópia de aplicativos - 5 1/4 ..... Cr\$ 7.500,00

DESPESA POSTAL:

REGISTRADO: Cr\$ 15.000,00

SEDEX: Verificar em sua agência de correio (ou ligue-nos)

ATENÇÃO: Não atuamos com pedidos pelo REEMBOLSO POSTAL A COBRAR.

# WORLD OF GAMES - Software

## JOGOS PARA PC XT/AT

D	COD - NOME	D	COD - NOME	D	COD - NOME	D	COD - NOME
001 - TETRIS	(01)	051 - CONFLICT IN EUROPE	(02)	101 - WELL OF FORTUNE	(01)	152 - CASTELVANIA	(02)
002 - EUTES	(01)	052 - SERVICE PLAY TENNIS	(01)	102 - AVOID THE NOID	(01)	153 - CONTRA GRYZOR	(02)
003 - DOUBLE DRAGON I (w)	(01)	053 - BILHAR 3D	(01)	103 - LINKS (VWV)	(05)	154 - SHINOBI	(01)
004 - COMANDO	(01)	054 - KINGS OF THE BEST	(02)	104 - BLU MAX (VWV)	(05)	155 - LAKER X CEMICS	(02)
005 - PRINCIPAL SHOW 40	(01)	055 - FORD SIMULATOR 1	(01)	105 - DAWN RIDER (VWV)	(03)	156 - MAD DUBS	(01)
006 - PRINCIPAL PERIA	(01)	056 - ROCK FORD	(02)	106 - DAS BOOT (VWV)	(03)	157 - ART OF WAR	(01)
007 - SKY FOX II	(01)	057 - TEST DRIVE 1	(01)	107 - HAILEY DAVIDSON	(02)	158 - DIE HARD	(02)
008 - WINTER GAMES	(01)	058 - ROBOPOL 1	(01)	108 - COLORADO	(02)	159 - MOTOCROSS	(02)
009 - WORLD GAMES	(01)	059 - THE CICLES	(02)	109 - SPACE ROUGUE	(02)	160 - WORLD CLIP 90	(02)
010 - FRIGHT SIMULATOR 4.0	(01)	060 - M-1 TANK PLATOON	(01)	110 - SPICE ROUGUE	(02)	161 - MARIO ANDRETTI GP (VWV)	(01)
011 - BATTLE HAWKS 1942	(02)	061 - MUSCLE CARS P/O TD2	(01)	111 - DINO WARS	(02)	162 - TOM & JERRY	(01)
012 - A HORA DO CASADÃO	(01)	062 - ILHA DISNEY (W)	(01)	112 - OUT RUN	(02)	163 - SPY VS SPY	(01)
013 - THE GAMES OF HARMONY	(01)	063 - PLATOON	(01)	113 - ARCANOID 2	(02)	164 - SUPER HANG'ON	(01)
014 - PARIS DAKAR	(02)	064 - FOOTBALL AMERICANO	(01)	114 - JOIN BICOM	(01)	165 - THEXER	(01)
015 - BLOCK OUT	(01)	065 - DEFENDER OF CROW	(01)	115 - MAGIC JOHNSON	(01)	166 - VIAGEM AO C.D. DA TERRA	(01)
016 - AIRBORNE RANGER	(01)	066 - WORLD CLASS GOLF	(01)	116 - TEST DRIVE 2 (W)	(02)	167 - MANIAC MANSION 2 (V)	(01)
017 - PF109	(01)	067 - TURBO CHAMPION	(01)	117 - BASEBALL	(02)	168 - BECK TO THE FUTURE 3 (VWV)	(01)
018 - 688 ATTACK SUB-1	(01)	068 - PAPER BOY	(01)	118 - ALTERED EAST	(01)	169 - WELTRIS	(01)
019 - PIPE DREAM	(01)	069 - BARBARIAN	(01)	119 - PHAROS TUMB	(01)	170 - FERRARI F 1	(01)
020 - SPACE HARRIER (W)	(02)	070 - ECHOLEON	(02)	120 - STRIP POKER-2	(01)	171 - FLIGHTER SIMULATOR 3.0	(02)
021 - RENEGADE (EGA)	(02)	071 - USS STRINGER	(01)	121 - RAMBO-3	(02)	172 - TETIS POKER 2	(01)
022 - SOKOBAN	(01)	072 - KEITH VAN PRO SOCCER	(01)	122 - ROGER RABBIT	(02)	173 - TETIS POKER 2	(01)
023 - F16 SIMULATOR	(02)	073 - BATTLE TECH 1	(02)	123 - 668 ATTACK SUB-2	(02)	174 - STELLAR 7	(04)
024 - SIM CITY	(02)	074 - SPACE RACE	(01)	124 - RASTAN SAGA	(02)	175 - AIDS	(01)
025 - WORD OF SAMURAI	(01)	075 - CARMEN SAN DIEGO	(01)	125 - GREMLINS 2	(02)	176 - CAPTAIN COMIC (V)	(01)
026 - MONOPOLIO	(01)	076 - FORD SIMULATOR	(01)	126 - PIRBALL	(02)	177 - IT MOVIE SHOT IT	(03)
027 - SEA DRAGON	(01)	077 - BACK TO THE FUTURE-2	(02)	127 - ARCANOID 1	(02)	178 - KITEBIS	(01)
028 - ROAD RUNNER	(01)	078 - STREET ROAD-1	(01)	128 - CALIFORNIA GAMES	(01)	179 - MICRO SCOPE MISSION	(01)
029 - MANCHESTER FOOTBALL	(02)	079 - GOLD AXE	(02)	129 - FRIENDSHIPPED'S	(06)	180 - STAR TREK-S(VWV)	(03)
030 - CAPITAO TRUENO	(01)	080 - RED OCTOBER	(02)	130 - GRAN PRIX CIRCUIT	(03)	181 - CENTURION	(01)
031 - WINGS OF FURY	(02)	081 - BUDOKAN	(02)	131 - OPERATION WOLF	(03)	182 - FIRE POWER	(01)
032 - FREDDY HARDEST	(01)	082 - WORLD SOCCER(W)	(02)	132 - DONKEY KONG	(01)	183 - F15 STRIKE EAGLE-2	(01)
033 - VETTE-40	(01)	083 - CYRUS CHESS	(01)	133 - PINBALL WIZARD	(01)	184 - THUNDER SHOPPER	(01)
034 - SAPO - DEMO	(01)	084 - INDIANA JONES-1	(01)	134 - RAMPAGE	(01)	185 - STAR CONTROL	(01)
035 - MARIO BROS(SV)	(01)	085 - J-BIRD	(01)	135 - SPEED BALL	(02)	186 - BAT BLOOD	(01)
036 - GRAVE YARDEGE	(02)	086 - AFTER BURNER	(02)	136 - TOMMYKAT	(01)	187 - DEATH TRACK (W)	(01)
037 - MENACE (V)	(01)	087 - KARATEKA	(02)	137 - FIGHTER SIMULATION	(01)	188 - BATMAN THE MOVIE	(03)
038 - INFILTRADOR - 2	(01)	088 - TAILOR CHESS	(02)	138 - AFRICAN BUGS	(01)	189 - KING QUEST I	(01)
039 - JET FIGHTER SIMULATION	(01)	089 - COINMAN(W)	(02)	139 - PIRBALL	(01)	190 - HEAVY METAL	(01)
040 - SUMMER GAMER 2	(01)	090 - DAYS OF THUNDER	(02)	140 - CHESS MASTER 2.000	(01)	191 - HOYLES	(01)
041 - CUBIC TIE TAE TOE	(01)	091 - TARTARUGA NINJA 2 (W)	(07)	141 - ALF O ETEIMOSO	(01)	192 - PENT HOUSE	(01)
042 - ROBOPOL 2	(01)	092 - THE SIMPSONS (VWV)	(04)	142 - CHAMPION BOXING	(01)	193 - GUERRILHA WAR	(01)
043 - SKATE ROCK	(01)	093 - SPACE ACE (W)	(01)	143 - KARATE CHAMPION	(01)	194 - INDIANA JONES 2	(02)
044 - INDIANAPOLIS 500	(02)	094 - VEIRO DREAMS	(02)	144 - CRAZY'S CARS-2	(01)	195 - THE NINJA	(01)
045 - STAR TRECK 1	(01)	095 - FIGHT OF INTRUDER	(01)	145 - FIGHTER SIMULATOR 2	(02)	196 - RACE	(01)
046 - TAPPER	(01)	096 - THE TERMINATOR (VWV)	(07)	146 - TARTARUGAS	(01)	197 - WHEEL	(01)
047 - CAPITAO AMERICA	(02)	097 - MACH-3	(01)	147 - OFF SHORE WARRIOR	(01)	198 - BATTLE OF BRITAIN	(01)
048 - STUND DRIVE	(01)	098 - DOBLE DRAGON 2	(01)	148 - LOMBARDY RALLY	(02)	199 - LOOM	(01)
049 - STUND DRIVE	(01)	099 - FACES	(01)	149 - OBLITERATOR (W)	(02)	200 - BATTLE ZONE	(01)
050 - GOODY	(01)	100 - PANZA KING BOXER (VWV)	(04)	150 - EARLY WEAVER BASEBALL	(01)	201 - WING COMMANDER 1 (VWV)	(12)

## APLICATIVOS PARA PC XT/AT - DOMINIO PÚBLICO

225 - IMAGERY-cria figura geométrica 3D	(01)	200 - FONTASTIC-imprime texto dif. fontes	(02)	121 - PC STOCK-controla de ações	(01)
205 - 800-2 DISKETTE BIOS ENHANCER-formata discos 800k	(01)	075 - FONTE DISK-muda o caract. somente(ega/vga)	(01)	155 - PC TOUCH-ensina uso do teclado	(01)
100 - ABC FUN KEYS-ensina inglês a criança	(01)	043 - FOR FONTGRABER-cadasta sua col. fotografias	(01)	016 - PC UTIL-conjunta de utilitários	(01)
217 - ACTA-ensina a criança a ler	(01)	078 - FOREIGN LANGUAGES-ensina frases em inglês	(01)	152 - PC VÍDEO-terminais VT 102/VT 100	(01)
059 - ACTIVE LIFE-agenda/cal. organiz. adm. esc. e academias	(02)	040 - GORG-ensina a ler e escrever	(01)	032 - PC WRITE-poderoso processador de textos	(03)
04 - ADMINISTRAÇÃO DE ESCOLAS-adm. esc. e academias	(01)	004 - FORM MASTER-cria e imprime formul.	(01)	088 - FORDIM- programas de dados fontes	(01)
176 - AGRICULTURAL-adm. de fazendas	(02)	044 - FORM MASTER & COPYMASTER-form. p/primeira 1.2 MB	(01)	095 - PERSONAL CALENDAR-agenda comp. completa	(01)
060 - AMPLE NOTICE-ctrl. calend. alarme	(01)	206 - FORDIMEN'S DISK DUPLICATOR-copia/formata rápido	(01)	096 - PIANO MAN-compõe música e partitura	(01)
02 - ANNY'S FIRST READER-jogos p/crianças	(01)	077 - FUNNELS-ensina matemática p/criança	(01)	143 - PICTURE THIS-desenhos musicais e técnicos	(02)
079 - ARJ (V.2.1)-melhor compactador de disco	(02)	045 - GALAXY LIFE-mundo paralelo d'outros	(01)	150 - PIQUETE-faixas com lay out personalizadas	(01)
164 - ASESAYAS-planilha de cálculos	(01)	021 - GERMAN TUTOR-ensina a língua alemã	(01)	097 - PORTAC-controla de investimento	(01)
01 - AT-SLOW-diminui a velocidade	(01)	084 - GRAPHIT-cria gráficos comerciais tipo torta	(01)	169 - POWER SHEETS-impressões de etiquetas	(02)
048 - AUTO MENU-poderoso sist. de menus	(01)	017 - HARD DISK UTILITIES-grande coleção de utilit.	(01)	099 - PRINT CONTROL PROGRAM-selec. teclado impr.	(01)
078 - BANNER & SIGN MAKER-faixas, cartões, let.	(01)	101 - HDMA-ger. disco rígido	(01)	098 - PRINT SHOP GRAPHICS-mais de 200 figs.	(01)
058 - BASIC LINE-ctrl. progr. basic	(01)	110 - HEBREW QUIZ-hebraico antigo	(01)	022 - PRIVATE BOOKKEEPER-contabilidade pessoal	(01)
061 - BILL POWER PLUS-prestadores de serviços	(01)	111 - HEXCALIBUR-comando de edição p/arg. texto	(01)	149 - PRIVATE LINE-roteiro e despesa q. q.	(01)
070 - BOX-ctrl. criação de telas p/PT	(02)	114 - HIDE-PC & DIRECTOR-2 p/arg. p/primeira	(01)	068 - PRO FILE-agenda telef. impr. e impr.	(02)
072 - BRADFORD-cria fontes de letras padrão XS	(01)	115 - HOME MANAGEMENT-contabilidade pessoal	(01)	139 - PROBABILITY STATISTICS-prog. matem.	(01)
062 - CALCULUS-tutorial p/ens. de álgebra	(01)	112 - IDEAL TERMINAL-prog. de comunicação VT100/VT52	(01)	012 - PROCON FORTUNE-astrologia p/primeira pessoa	(01)
228 - CALENDAR KEEPER-cria cal. de parede	(01)	222 - IMAGE 3D (CGA) permite ver e desenhar em 3d	(01)	144 - PROGRAMME UTILITIES-funções p/primeira	(01)
189 - CASH TRAC-controla de cheques	(01)	085 - IMAGE PRINT-imprime qualidade carta	(02)	138 - PAVSTRAL-análise numérica polinômios	(01)
027 - CAT DISK-catalogador de discos	(02)	047 - INCONTROL-organiza seus trabalhos	(02)	140 - QMOMEN-gerenciador de telecom.	(03)
028 - CHARTS UNLIMITED-ctrl. p/arg. e texto	(01)	198 - INFORMATION PLEASE-bca. dados p/primeira	(01)	178 - QUICK CALENDAR-impressões de calend.	(01)
162 - CHASIM-ensina linguagem assembler	(02)	056 - INSTA CAIC-a mais perfeita coleção de sidekick	(01)	227 - QUICK MENU-gerenciador de menus	(01)
177 - CHECK IT OUT-ctrl. de cheques	(01)	116 - ITALIAN TUTOR-ensina língua italiana	(01)	158 - ROTOR-atividades de ensino e matem.	(01)
003 - CHEMICAL MOLECULAR MODELING-cria mol. em 3d	(01)	020 - LABOCAT-simul. laboratório italiano	(01)	185 - SCREE DESK-topografia e impressão de caracteres	(02)
102 - CHESSE-ctrl. jogos de xadrez	(01)	034 - LETTER WRITE-imprime cartas personalizadas	(01)	188 - SCREE PRINTER UTILITIES-imprime e expõe caract.	(01)
171 - CHI WRITE-processador de textos	(01)	086 - LIST-ideal p/primeira documentos	(01)	141 - SERPU-cria arquivos bca.	(01)
103 - CHIRO-banco de dados p/primeira	(02)	037 - LOTO-ensina a jogar o jogo de loteria	(01)	148 - SERIAL FILE COPY-transfere q. q. 2 micros	(01)
093 - CMPCALC-3-transf. seu PC em calculadora	(01)	071 - MAXIMUS-gerenciador de tempo (contem calend.)	(01)	187 - SIDE WRITE-imprime planilhas de documentos	(01)
063 - COGO & PLOT-prog. p/primeira e desenho	(01)	179 - MARKET-controla de mercado de ações	(01)	211 - SIMPLY LABELS-3-completo sist. etiquetas	(02)
165 - COMPASS-automação de escritório	(01)	023 - MASTER FILE DISK-prova e localiza arq.	(01)	014 - SKY CLOCK-prog. de astronomia	(01)
044 - COOPER GRAPHICS-ctrl. bca. p/primeira shop	(01)	213 - MAXICAT-catalogador de arquivos	(01)	172 - SKY GLOB-prog. de astronomia	(01)
221 - DATABASE PUBLISHER-arma. gerência dados	(01)	093 - MAX FORN-1.54-formata discos e mais espaços	(01)	142 - SLIDE GENERATION-gera slides e transparências	(01)
010 - DATAPILOT-gráfico bidimensional	(01)	087 - MENU CONSTRUCTION-cria menus profissionais	(01)	161 - SPANISH VERB-verbos em espanhol	(01)
207 - DBASIC-3 ROUTINES-mais rotinas p/primeira	(01)	035 - MICAL-prog. diagnóstico médico	(03)	199 - SRC INVENTORY PLUS-controla de estoque	(01)
209 - DBRIG-ctrl. p/primeira localizada	(01)	168 - MICRO GENE-cria árvore genealógica	(01)	145 - SQUEEZE PRINT-ctrl. progr. p/primeira	(01)
208 - DETROIT-ler p/primeira 3	(01)	066 - MICRO REGISTER-ctrl. bca. de arquivos	(01)	195 - STATISTICAL CONSULTANT-pesquisa de estat.	(01)
057 - DCPY MENU MATIC-conv. arq. p/primeira	(01)	226 - MICROMACROBAT-novas rotinas de arq. bca.	(01)	122 - STOCK INVENTORY-controla de estoque	(01)
051 - DESK AND MATCH-outro clone do sidekick	(01)	182 - MINIGEM-outro util. p/primeira	(01)	019 - SURVEYOR-para engenheiros e topógrafos	(01)
039 - DIET DISK-sugestões de dietas p/primeira	(01)	220 - MONODRAW & SCREEN DESIGN-util. p/primeira pascal	(01)	023 - TETIS-último p/primeira pascal	(01)
190 - DIRECTOR ger. discos rígido	(01)	089 - MORSE-prog. p/primeira documentos	(01)	173 - TECHNICAL & EDITOR-editor de texto p/primeira	(01)
081 - DISAM-prog. em basic	(01)	064 - MR LABEL-primiprim etiquetas	(01)	146 - TEMESCAL-prog. de software	(01)
013 - DISK CAVIAR-conv. arquivos de disco	(01)	018 - MULTI BASE-gerenciador bca. dados	(01)	175 - TEMPEX-prog. que gera gráficos	(01)
007 - DISK COMMANDO-clone do Norton utilities	(01)	069 - MUSIC-bca. dados esp. p/primeira música	(02)	124 - TEST AND TRAIN-prog. para teste	(01)
008 - DISK DUPE-copia progr. arquivos	(01)	220 - MUSICAL BOOKS-prog. p/primeira música	(01)	229 - THE PERFECT EDITOR-processador de texto	(01)
216 - DUPE-prog. que edita arquivos DBASE3	(01)	180 - MYSTIC PASCAL-tema de programação	(01)	126 - TOUCH TYPE TUTOR-ensina datilografia	(01)
009 - DOS CONTROLLER MENU-shell mostra tela exec.DOS	(01)	181 - NEW YORK WORD-Prog. de texto	(01)	125 - TRANSLATOR-traduz em qualquer idioma	(01)
025 - DOS HELP-análise de telas e comandos do DOS	(01)	151 - NORLAND-esc. e ap. soluções	(01)	029 - TURBO FLOW-desenho de fluxogramas	(01)
052 - DOS LOCK-controla uso do microdisco semio	(01)	067 - ON SIDE-imprime relatórios	(01)	159 - TUTOR-ensina uso do PC e DOS	(01)
031 - DOZES-rotinas util. idiomas	(01)	074 - ORACLE-ensina a usar tabelas e fichas	(01)	174 - UNIKY GOLD-4 mais facil acenhar	(01)
053 - DRAFT CHOICE-tipo cad. com zoom	(01)	218 - ORG. COMPACT FILETYPE-ctrl. 4 util. de hard	(01)	186 - UNISCREEN-gera telas (anéis etc)	(02)
033 - DREAM-bca. dados relacionais	(03)	153 - OVERLOAD-ger. de compromissos	(01)	127 - UNITS-conversão unidades de medidas	(01)
054 - DRIVECHK & ALIGN-teste drive alinhamento	(01)	201 - PAINT SHOP & WALLMAP-prog. p/primeira	(01)	129 - VECTOR-análise tabela de vetores	(01)
214 - EASY FORMAT-ctrl. arquivos com números rec.	(01)	212 - PARTICLE SIMULATION-simula orbitas planetas	(01)	191 - VIDEO RENTAL SISTEMAS-ideal p/primeira	(01)
027 - EASY INVENTORY-controla estoques	(01)	090 - PASCAL TOOLS-contem util. p/primeira	(01)	210 - VIDEO TAPE CONTROL-prog. p/primeira	(01)
030 - EDDY-edita arq. horm. data e extensão	(01)	157 - PC BROWSE-navega arq. texto	(02)	130 - VIDEO CHEN-ensina de química valem. cronos	(01)
082 - EDRAW-imprime diagramas de blocos	(01)	163 - PC CALC-planilha de cálculos	(01)	113 - VIRUS CHECK-prog. para vírus	(01)
073 - ELECTRON-plug. eletrônicos	(01)	036 - PC COLAGE-permite e cria desenho video	(01)	204 - VMS40-alm. memória linear	(01)
055 - ELECTRO-efluvia ornamentos eletrônicos	(01)	154 - PC DEAL-ctrl. de partidas	(01)	042 - VOIMAGE-faixas gráficas digitalizadas	(01)
202 - ENUL-87-simulador e co-processador	(01)	091 - PC DOCTOR-diagnóstico de equipamentos	(01)	132 - WAMPUP-comp. p/primeira de arquivos	(01)
038 - EQUATOR-ensina de matemática	(01)	219 - PC ECAF-prog. análise de circuitos	(01)	002 - WINDSHELL-gerenciador de disco rígido	(01)
105 - EVALUATE-resolve equações	(01)	094 - PC FONT-permite a impressão de 243 DOS 256car2	(01)	133 - WIZQUIZ-ensina Basic lógica computador	(01)
106 - EXPRESS CHECK-bca. dados p/primeira	(01)	215 - PC GENERAL UTILITIES-ctrl. utilit.	(01)	134 - WORD PERFECT 5.0-ensina word perfect 5.0	(02)
167 - EZCOPY LIFE-outro copador de progr. rápido	(01)	156 - PC HELP-ensina comando de DOS	(01)	147 - WORD GAMES-jogos de palavras	(01)
083 - FAST-IN-ensina a ler e escrever	(01)	092 - PC INVENTORY-gera rel. p/primeira	(01)	223 - WRITER'S HEAVEN-coleção de comandos PCwrite	(01)
108 - FLASH CARD-contem vocáb. inglês	(01)	170 - PC KEY DRAW-Desktop publishing	(01)	197 - WYNDIEDLS-bca. dados suporte 70 campos	(01)
109 - FLOW DRAW-gerador de diagramas	(01)	005 - PC MUSICIAN-permite cria e toca música	(01)	135 - XBATX-util. uso comando bca.	(01)
		093 - PC ORIGAME-cria de tabuleiros	(01)	136 - XMODEM-permite comunicar com micros	(01)
		065 - PC PIVOTAL-ctrl. de pagamento	(02)	137 - XPORT-prog. transferência	(01)
		026 - PC PROFESSOR-ensina linguagem basic	(01)		

**CARTUCHO DE SOM 'FM PACK' - DDXFM**  
**SOFTWARE É COM A WORLD OF GAMES**



## Molduras em três tempos

*Desenhe suas telas com menor esforço*

**Anderson De Assis**

Enfim, chega de ALT + código ascii para desenhar suas telinhas.

Aqui estão três rotinas triviais que vão economizar muito tempo de programação. São elas:

MOLDURA.asm  
MOLDURA.bas  
MOLDURA.c

Como você pode observar, as três têm o mesmo nome, mas foram escritas em linguagens diferentes: ASSEMBLY, BASIC e C.

### ASSEMBLY (MS Macro Assembler)

Neste caso, a rotina é apenas um exemplo de como criar o programa que desenhe uma moldura no Assembly. Ela pode ser melhorada de acordo com as necessidades de cada usuário. Por exemplo, é possível acrescentar variáveis de memória, isto é, adicionar segmento de dados (DATA SEGMENT-DS) ao programa, para facilitar o manuseio da rotina, "passando parâmetros" para a memória. Além disso, a listagem possui várias rotinas úteis.

### TURBO BASIC

A rotina em Turbo Basic é mais atraente. Desenha com linhas duplas ou simples, mas também pode desenhar somente um traço na horizontal.

Sintaxe:

CALL moldura (LSE,CSE,LID,CID,cortexto,corfundo,"tipo","apaga")

LSE = Linha Superior Esquerda

CSE = Coluna Superior Esquerda

LID = Linha Inferior Direita

CID = Coluna Inferior Direita

Tipo = Pode ser D duplo S simples

Corfundo e Cortexto = Especifica a cor da moldura

Apaga = Se for S apaga o núcleo da moldura e N não apaga.

26 MICRO SISTEMAS

```

;-----
;* Rotina : Moldura.asm
;*
;* Linguagem : Assembly - MS Macro Assembler
;*
;*
;* Esta rotina e' um exemplo de como voce pode construir
;* molduras.
;* A partir daqui voce pode utilizar as variaveis de
;* memoria, o DATA SEGMENT (DS) para "passar parâmetros"
;*
;* Autor : Anderson de Assis / Cuiaba - MT
;*
;* Maio 92
;-----
COD_SEG          SEGMENT
                  ASSUME  CS:COD_SEG
                  ORG     100H
; *****  ELEMENTOS DA MOLDURA  *****
BARRA_V          EQU     0BAH
BARRA_H          EQU     0CDH
SUP_E            EQU     0C9H
SUP_D            EQU     0BBH
INF_E            EQU     0CBH
INF_D            EQU     0BCH
; *****  COORDENADAS DA MOLDURA  *****
SUP_LIN          EQU     01 ; linha superior esquerda
SUP_COL          EQU     01 ; coluna superior esquerda
INF_LIN          EQU     10 ; linha inferior direita
INF_COL          EQU     79 ; coluna inferior direita
ATRIBUTO          EQU     0FH ; cor moldura - atributo

;=====+
;|
;| INICIO DA MOLDURA - PROCEDURE PRINCIPAL |
;|
;|=====+
                  PUBLIC  IMP_MOLDURA
IMP_MOLDURA     PROC    NEAR
                  CALL    LIMPA_TELA      ;Limpa a tela
                  CALL    IMPRIME_TOPO    ;Imprime horizontal topo

```

Exemplo:

CALL moldura (01,01,10,79,15,1,'D','N')

O exemplo acima fará uma moldura da linha 1, coluna 1 até a linha 10, coluna 79 (máximo 79), com linhas duplas, com texto branco e fundo azul, e não apagará o interior da moldura.

Se os quatro primeiros parâmetros excederem os limites, a rotina não fará nada.

Com algumas mudanças, a rotina servirá para o Quick-Basic ou QBasic (linguagem Basic que acompanha o MS-DOS 5.0).

### Turbo C

Muito parecida com a do Turbo Basic, a rotina em Turbo C difere nos seguintes itens:

- Se os quatro primeiros parâmetros excederem os limites, ocorrerá um erro;
- Não possui cores;
- Não apaga o interior da moldura.

No entanto, com as devidas adaptações ela apresentará todos os recursos.

Sintaxe exemplo:

MOLDURA (01,01,10,79,'D');

A propósito, se você quer aprender mais uma linguagem de programação, observe bem as três anteriores. Caso algumas delas se indentifique com você, é esta a linguagem recomendada.

Lembre-se: não há linguagens de programação difíceis ou ruins, são as pessoas que não se adaptam bem. Para dominá-las basta ter MUITA VONTADE de aprender.

ANDERSON DE ASSIS é autodidata. Programa em Assembler, Basic, C, Clipper, Dbase e Lotus.

```
CALL IMPRIME_BAIXO ;Imprime horizontal baixo
CALL IMPRIME_ESQUERDA ;Imprime lado esquerdo
CALL IMPRIME_DIREITA ;Imprime lado direito
MOV DH,22 ;Coordenadas para (linha)
MOV DL,01 ;setar (coluna)
CALL SETA_CURSOR ;o cursor
INT 20H ;Fim MOLDURA no Assembly

IMP_MOLDURA ENDP
;***** IMPRIME TOPO *****
PUBLIC IMPRIME_TOPO
IMPRIME_TOPO PROC NEAR
    PUSH AX ;salva registradores
    PUSH BX
    PUSH CX
    PUSH DX
    MOV DH,SUP_LIN ;dh = sup_lin
    MOV DL,SUP_COL ;dl = sup_col
    CALL SETA_CURSOR ;para posicionar o cursor
```

```
MOV AH,9 ;imprime caracter N vezes
MOV BX,0 ;seta pagina de video 0
MOV CX,1 ;vezes que imprime
MOV BL,ATRIBUTO ;atributo(cor) do
MOV AL,SUP_E ;caracter a ser impresso
INT 10H ;imprime caracter
INC DL ;incrementa i em dl
CALL SETA_CURSOR ;para posicionar o cursor
MOV AH,9 ;funcao imprime caracter
CALL SUBTRAI ;INF_COL - SUP_COL
MOV AL,BARRA_H ;caracter a ser impresso
INT 10H ;imprime caracter
MOV DH,SUP_COL ;dh = sup_col
MOV DL,INF_COL ;dl = inf_col
CALL SETA_CURSOR ;para posicionar o cursor
MOV AH,9 ;funcao imprime caracter
MOV CX,1 ;vezes que imprime
MOV AL,SUP_D ;caracter a ser impresso
INT 10H ;imprime caracter
POP DX ;recupera registradores
POP CX
POP BX
POP AX
RET ;retorna
```

```
IMPRIME_TOPO ENDP
;***** IMPRIME ESQUERDA *****
```

```
PUBLIC IMPRIME_ESQUERDA
IMPRIME_ESQUERDA PROC NEAR
```

```
    PUSH AX
    PUSH BX
    PUSH CX
    PUSH DX
    MOV BX,SUP_LIN+1
    MOV AX,INF_LIN
    SUB AX,BX
    MOV CX,AX
    MOV DH,SUP_LIN+1
    MOV DL,INF_COL
```

```
REPETE:
    CALL SETA_CURSOR
    CALL IMP_BARRA
    INC DH
    LOOP REPETE
    POP DX
    POP CX
    POP BX
    POP AX
    RET
```

```
IMPRIME_ESQUERDA ENDP
;***** IMPRIME DIREITA *****
```

```
PUBLIC IMPRIME_DIREITA
IMPRIME_DIREITA PROC NEAR
```

```
    PUSH AX
    PUSH BX
    PUSH CX
    PUSH DX
    MOV BX,SUP_LIN+1
    MOV AX,INF_LIN
    SUB AX,BX
```

```

MOV     CX,AX
MOV     DH,SUP_LIN+1
MOV     DL,SUP_COL
REPET:
CALL    SETA_CURSOR
CALL    IMP_BARRA
INC     DH
LOOP    REPET
POP     DX
POP     CX
POP     BX
POP     AX
RET
IMPRIME_DIREITA      ENDP
;***** IMPRIME BAIXO *****
PUBLIC IMPRIME_BAIXO
IMPRIME_BAIXO PROC NEAR
PUSH    AX
PUSH    BX
PUSH    CX
PUSH    DX
MOV     DH,INF_LIN
MOV     DL,SUP_COL
CALL    SETA_CURSOR
MOV     AH,9
MOV     BX,0
MOV     CX,1
MOV     BL,ATRIBUTO
MOV     AL,INF_E
INT     10H
INC     DL
CALL    SETA_CURSOR
MOV     AH,9
CALL    SUBTRAI
MOV     AL,BARRA_H
INT     10H
MOV     DH,INF_LIN
MOV     DL,INF_COL
CALL    SETA_CURSOR
MOV     AH,9
MOV     CX,1
MOV     AL,INF_D
INT     10H
POP     DX
POP     CX
POP     BX
POP     AX
RET
IMPRIME_BAIXO      ENDP
;*****
;*
;* ROTINAS AUXILIARES: LIMPA TELA, SETA CURSOR, SUBTRAI e
;* IMPRIME BARRA
;*
;*****
PUBLIC LIMPA_TELA
LIMPA_TELA PROC NEAR
PUSH    AX

```

```

PUSH    BX
PUSH    CX
PUSH    DX
XOR     AL,AL
XOR     CX,CX
MOV     DH,24
MOV     DL,79
MOV     BH,7
MOV     AH,6
INT     10H
POP     DX
POP     CX
POP     BX
POP     AX
RET
LIMPA_TELA      ENDP
; ***** PROCEDURE SETA CURSOR *****
;
PUBLIC SETA_CURSOR
SETA_CURSOR PROC NEAR
PUSH    AX
PUSH    BX
PUSH    DX
MOV     BH,0
MOV     AH,2
INT     10H
POP     DX
POP     BX
POP     AX
RET
SETA_CURSOR      ENDP
; ***** PROCEDURE SUBTRAI *****
;
PUBLIC SUBTRAI
SUBTRAI PROC NEAR
PUSH    AX
PUSH    BX
MOV     BX,SUP_COL
MOV     AX,INF_COL
SUB     AX,BX
MOV     CX,AX
POP     BX
POP     AX
RET
SUBTRAI      ENDP
; ***** PROCEDURE IMPRIME BARRA VERTICAL DA MOLDURA *****
;
PUBLIC IMP_BARRA
IMP_BARRA PROC NEAR
PUSH    AX
PUSH    BX
PUSH    CX
PUSH    DX
MOV     AH,9
MOV     BX,0
MOV     CX,1
MOV     BL,ATRIBUTO
MOV     AL,BARRA_V

```

```

INT      10H
POP      DX
POP      CX
POP      BX
POP      AX
RET

IMP_BARRA      ENDP
COD_SEG        ENDS      ;Fim do seguimento de dados
END IMP_MOLDURA ;Tornando IMP_MOLDURA procedure princ
; *** FIM DO ARQUIVO ***

```

```

/*-----*
*          Funcao : MOLDURA
*
* Sintaxe Exemplo : MOLDURA (10,10,20,20,'D')
*
*          Linguagem : C
*
*          Compilador : Turbo C    2.0
*
*          Autor : Anderson de Assis - Cuiaba / MT
*-----*
                                Maio 1992
                                ----- *

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <ctype.h>

void moldura (int linini, int colini, int linfim, int colfim, char tipo);

/*****
*
* Funcao Principal para testes !
* =====
*
*****/

main()
{
    clrscr();

    highvideo();

    moldura (01,01,25,79,'d');
    getch();          /* o GETCH e opcional,
esta aqui p/ que */
    moldura (10,10,15,20,'s');
    getch();          /* o usuario tecla alg
*/
    moldura (05,05,06,06,'s');
    getch();
    moldura (20,04,20,70,'s');
    getch();
    moldura (23,10,23,58,'d');

```

```

) /* Fim do MAIN */

/*-----*
| A funcao MOLDURA comeca AQUI |
|                                |
v                                v
                                */

void moldura (int linini, int colini, int linfim, int colfim, char tipo)
{
    char csd, cse, cid, cie, hor, ver;
    int i;

    if (toupper(tipo) == 'D')
    {
        hor = 205;
        ver = 186;

        if (linini == linfim)
        {
            cse = 205;
            csd = 205;
            cid = 205;
            cie = 205;
        }
        else
        {
            csd = 187;      /* Canto superior direito */
            cid = 188;      /*      "      inferior      */
            cie = 200;      /* Canto inferior esquerdo */
            cse = 201;      /*      "      superior      */
        }
    }
    else if (toupper(tipo) == 'S')
    {
        hor = 196;
        ver = 179;

        if (linini == linfim)
        {
            cse = 196;
            csd = 196;
            cid = 196;
            cie = 196;
        }
        else
        {
            csd = 191;      /* Canto superior direito */
            cie = 192;      /* Canto inferior esquerdo */
            cid = 217;      /* Canto inferior direito */
            cse = 218;      /* Canto superior esquerdo */
        }
    }

    /* ----- DESENHA MOLDURA ----- */

    /* -- Horizontais -- */

```

```

for (i = colini+1; i <= colfim-1; i++)
{
    gotoxy(i, linini);
    putchar(hor);
    gotoxy(i, linfim);
    putchar(hor);
}

/* -- Verticais -- */

for (i = linini+1; i <= linfim-1; i++)
{
    gotoxy(colini, i);
    putchar(ver);
    gotoxy(colfim, i);
    putchar(ver);
}

/* -- Quinas -- */

gotoxy(colini, linfim);
putchar(cie);
gotoxy(colini, linini);
putchar(cse);
gotoxy(colfim, linfim);
putchar(cid);
gotoxy(colfim, linini);
putchar(csd);

) /* Fim do Moldura no Turbo C */

```

```
/* FIM DO ARQUIVO */
```

```

*-----*
* Procedure: MOLDURA

```

```

* Exemplo : CALL moldura (01,01,25,79,"D",15,1,"S")

```

```

* Autor : Anderson de Assis / Cuiaba - MT

```

```

* Maio 1992
*-----*

```

```

SUB moldura (lininiZ, coliniZ, linfimZ, colfimZ, cortZ,
:orfZ, tipo$, apaga$)

```

```

    LOCAL hor$, ver$, cse$, csd$, cid$, cie$, passoZ
    IF lininiZ < 01 OR coliniZ < 01 OR linfimZ > 25 OR
colfimZ > 79 THEN
        EXIT SUB

```

```

END IF
COLOR cortZ,orfZ
IF linfimZ<lininiZ THEN passoZ = -1 ELSE passoZ = 1
IF colfimZ<coliniZ THEN SWAP colfimZ,coliniZ
IF UCASE$(LEFT$(tipo$,LEN(tipo$))) = "D" THEN
    hor$ = CHR$(205)
    ver$ = CHR$(186)
    IF lininiZ=linfimZ THEN
        cse$ = CHR$(205)
        csd$ = CHR$(205)
        cid$ = CHR$(205)
        cie$ = CHR$(205)
    ELSE
        csd$ = CHR$(187)
        cid$ = CHR$(188)
        cie$ = CHR$(200)
        cse$ = CHR$(201)
    END IF
ELSEIF UCASE$(LEFT$(tipo$,LEN(tipo$))) = "S" THEN
    hor$ = CHR$(196)
    ver$ = CHR$(179)
    IF lininiZ=linfimZ THEN
        cse$ = CHR$(196)
        csd$ = CHR$(196)
        cid$ = CHR$(196)
        cie$ = CHR$(196)
    ELSE
        csd$ = CHR$(191)
        cid$ = CHR$(217)
        cie$ = CHR$(192)
        cse$ = CHR$(218)
    END IF
END IF

LOCATE lininiZ,coliniZ:PRINT
cse$;string$(colfimZ-coliniZ-1,hor$);csd$;
LOCATE linfimZ,coliniZ:PRINT
cie$;string$(colfimZ-coliniZ-1,hor$);cid$;
FOR horizZ = lininiZ+1 to linfimZ-1 step PASSOZ
    LOCATE horizZ,coliniZ:PRINT ver$;
    LOCATE horizZ,colfimZ:PRINT ver$;
NEXT horizZ
IF UCASE$(LEFT$(apaga$,LEN(apaga$))) = "S" THEN
    liZ = lininiZ+1 : ciZ = coliniZ+1 : lfZ =
linfimZ-1 : cfZ = colfimZ-1
    IF lfZ<liZ THEN passoZ=-1 ELSE passoZ=1
    IF cfZ<ciZ THEN SWAP cfZ,ciZ
    FOR vZ=liZ to lfZ STEP passoZ
        LOCATE vZ,CiZ: PRINT string$(CFZ-CiZ+1,32)
    NEXT vZ
END IF
COLOR 7,0
END SUB

```



# AS ÚLTIMAS DA PRO KIT

*A PRO KIT está cheia de novidades.  
Veja só algumas delas:*

- ☐ **AMAZÔNIA** - adventure gráfico para CGA/EGA/VGA ..... Cr\$ 63.250,00
- ☐ **SERRA PELADA** - adventure texto para CGA/EGA/VGA .. Cr\$ 49.967,00
- ☐ **GRAPHOS III vga** - 1 ..... Cr\$ 38.710,00

**MSPC** - Os programas da Micro Sistemas em disquetes de 360 Kbytes. Cada disquete contém diversos programas com as listagens e os fontes, como foram publicados.

Discos 1 a 10: cada disco ..... Cr\$ 27.580,00

**TILT** - A revista em disquete dos usuários da PRO KIT. Lançamentos, novidades, dicas sobre os jogos, técnicas de desenho com o GRAPHOS III, Assembler 8088/86 e uma superpromoção: um ano de lançamentos inteiramente grátis.

- ☐ **TILT edição 1** ..... Cr\$ 27.580,00
- ☐ **TILT edição 2** ..... Cr\$ 27.580,00

**COMO RECEBER EM CASA ESSES PRODUTOS:** Marque com um X os programas que deseja receber e envie seu pedido para a PRO KIT Informática e Editora Ltda, no seguinte endereço:

**CAIXA POSTAL 108.046 - CEP 24.120 - NITERÓI - RJ**

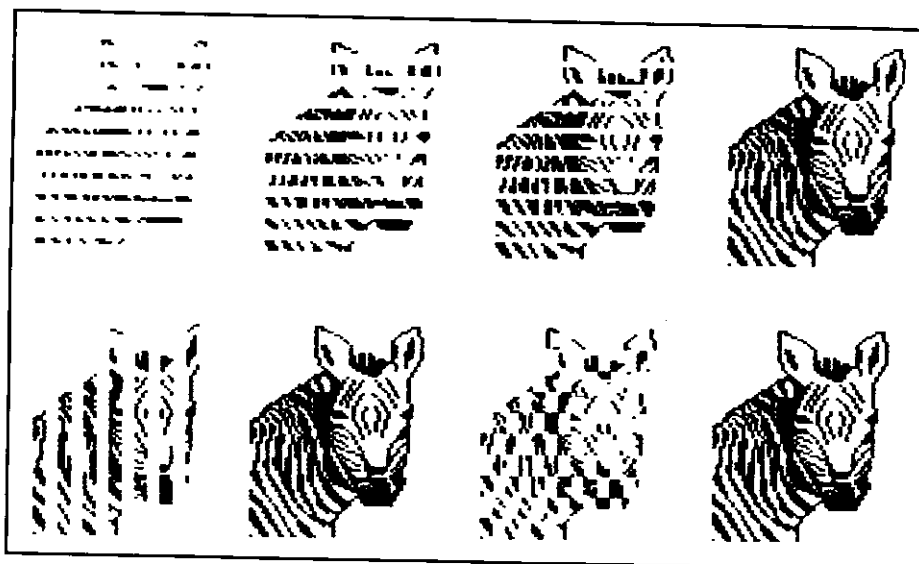
Anexe um cheque nominal à PRO KIT, no valor total do seu pedido e junte o seu endereço de forma legível. Em poucos dias você receberá os produtos em sua casa.

- ☐ **GRAPHOS III** - partes 1-2-3 ..... Cr\$ 27.580,00
- ☐ **GRAPHOS III** - parte 4 ..... Cr\$ 27.580,00
- ☐ **GRAPHOS III** - parte 5 ..... Cr\$ 27.580,00
- ☐ **GRAPHOS III** - parte 6 ..... Cr\$ 27.580,00
- ☐ **GRAPHOS III** - parte 7 ..... Cr\$ 27.580,00
- ☐ **GRAPHOS III** - parte 8 ..... Cr\$ 27.580,00
- ☐ **GRAPHOS III** - parte 9 ..... Cr\$ 27.580,00
- ☐ **GRAPHOS III** - pack \*1 ..... Cr\$ 27.580,00
- ☐ **ANGRA I** - adventure ..... Cr\$ 49.967,00
- ☐ **GUERRA NO GOLFO** - estratégia Cr\$ 49.967,00
- ☐ **PRO KIT topline** ..... Cr\$ 102.500,00
- ☐ **PRO KIT compac** ..... Cr\$ 102.500,00
- ☐ **PRO KIT editor** ..... Cr\$ 212.310,00
- ☐ **PRO KIT zipper** ..... Cr\$ 102.500,00
- ☐ **PRO KIT tcopy** ..... Cr\$ 93.773,00
- ☐ **PRO KIT scanner** ..... Cr\$ 102.500,00

*Estamos representando também os produtos da PD WORLD e a revista em disquete PROXIMA CENTAURI.*

*Para maiores informações sobre nossos produtos e para receber mensalmente a mala direta da PRO KIT, escreva para o endereço ao lado.*





*Exemplos de efeitos de apresentação*

caso ocorram alterações na estrutura principal do sistema;

4- A rotina SAVROT não consta do menu principal e, para ser usada, deve-se alterar o apontador LODROT para SAVROT. Após a gravação da rotina, o Graphos III deverá ser re-compilado com o apontador LODROT em seu lugar.

### UMA BOA APRESENTAÇÃO

Os editores gráficos não são unicamente programas lúdicos para "desenhos artísticos". Eles devem ter uma finalidade bastante clara e precisa. O Graphos III foi planejado para permitir a edição de telas e figuras, agregando os mais variados recursos, para que o resultado final fosse "aproveitável" em diversas coisas.

Um dos usos que pode ser dado às telas criadas pelo usuário é o slide show. Esta técnica nada mais é do que a apresentação em sequência de um certo número de telas. O Graphos possui um sistema simples, porém de alto efeito visual, para o gerenciamento e apresentação dessas telas. Se você nunca ouviu falar no assunto ou nunca usou programas de desktop presentation, então o melhor começo é por aqui mesmo.

Para compreender como o Graphos funciona neste aspecto, considere em primeiro lugar a existência de um conjunto de telas, chamadas TELA-001, TELA002, TELA003, etc, que

estão gravadas no mesmo diretório do Graphos e em formato compactado.

No menu principal existe uma opção chamada Roteiro p/slide show, que apresenta um submenu ao lado de um quadro com capacidade de receber no máximo 60 nomes de arquivos.

A subopção Editar roteiro irá permitir a seleção de um desses nomes, ou da posição que ele ocupa no quadro. Ao ser pressionada a tecla ENTER, o sistema irá permitir que se edite os parâmetros relativos ao arquivo selecionado.

Os parâmetros são três:

**Efeito** - é uma letra que corresponde a um determinado efeito de apresentação da tela. São quatro os efeitos presentes nesta edição:

Instantâneo - mostra a tela, sobrepondo-a a que já esteja sendo mostrada;

Persiana - transfere a tela linha a linha, em grupos de 8 linhas horizontais;

Picote - transfere a tela em dois blocos, usando tiras verticais;

Xadrez - transfere a tela em dois blocos, usando células 8x8 intercaladas.

**Nome** - é o nome da tela que será apresentada e que deverá estar no mesmo diretório/disco do Graphos III;

**Tempo** - é um valor na faixa de 0 a 255 que expressa, em segundos, o tempo que o sistema manterá uma tela em apresentação, até que a próxima tela seja mostrada.

Após montar um quadro com as telas desejadas, o usuário poderá ver o resultado executando a última opção do submenu. A sequência de apresentação é vertical (de cima para baixo), coluna a coluna. Após apresentar a última tela, o sistema reinicia o processo.

Se uma tela não for encontrada no diretório, ou se não for fornecido seu nome, ou ainda se o tempo de espera for 0, a mesma será ignorada e o sistema procurará pela próxima tela válida. Qualquer tecla pressionada durante a apresentação cancela o tempo de espera e se a tecla for ESC o processo de apresentação é encerrado.

### AS ROTINAS

A digitação desta parte encerra alguns cuidados que devem ser observados. Rotinas como FINAL, SAIDA e algumas outras foram reescritas de modo a operar agora com o sistema de menu principal. Também foi incluída nesta listagem a rotina SEGLIX, que por um descuido imperdoável deste autor ficou faltando nas edições anteriores.

A rotina GRAPH também foi reescrita para operar com uma variável chamada Desvio. Sua função é a seguinte: se Desvio conter o valor 0, então o caracter (letra) é enviado para a tela. Caso Desvio contenha um valor diferente de 0, então o caracter será colocado no endereço apontado por Desvio e a seguir esse endereço é incrementado.

Estude com atenção como implementar uma nova opção no menu principal, pois esse sistema é semelhante à implementação de novos efeitos especiais de apresentação de telas.

Aproveite a estrutura do Graphos e desenvolva novos efeitos. Crie apresentações engraçadas ou instrutivas. Use o recurso de slide show para mandar cartas animadas aos seus amigos (não esqueça da gente).



# CENTRAL INFORMÁTICA LTDA.

Rua Barao de Itapetininga, 88 cj. 707 centro CEP.01042-000 SAO PAULO - SP

TEL/FAX: (011)256-2544

## JOGOS \* JOGOS \* JOGOS \* JOGOS \* JOGOS \* JOGOS \* JOGOS \* JOGOS \* JOGOS \* JOGOS \* JOGOS

### ADVENTURES

COD - NOME	DISK - TP
J026 - BAKER STREET	02 - DD
J364 - BANDIT KING	03 - DD
J027 - BARD'S TALE	03 - DD
J076 - BATTLE TECH	02 - DD
J418 - CALIFORNIA GOLD RUSH	03 - DD
J390 - CARMEN IN TIME (W)	04 - DD
J510 - CARMEN PAST (W)	06 - DD
J030 - CARMEN SAN DIEGO	01 - DD
J227 - CARMEN SAN DIEGO DELUX (VGA/W)	03 - DD
J357 - CODENAME: ICE MAN	09 - DD
J280 - COLONEL S REQUEST (W)	10 - DD
J203 - CONAN (VGA/W)	07 - DD
J112 - CONQUEST OF CAMELOT (W)	10 - DD
J194 - COUNDOWN (W)	09 - DD
J170 - DAVID WOLF	05 - DD
J332 - DON'T GO ALONE	02 - DD
J195 - DRAGON STRIKE	04 - DD
J219 - ELVIRA (VGA/W)	08 - DD
J440 - EXCALIBUR	02 - DD
J268 - EYE OF BEHOLDER	03 - DD
J338 - GOLD RUSH	03 - DD
J235 - HEART OF CHINA (VGA/W)	24 - DD
J371 - HERO'S QUEST I	10 - DD
J181 - HERO'S QUEST II	12 - DD
J281 - INDIANA JONES THE LAST CRUZADE	07 - DD
J476 - JABATO	02 - DD
J091 - KING OF CHICAGO	02 - DD
J166 - KING QUEST I	01 - DD
J380 - KING QUEST II	02 - DD
J092 - KING QUEST III	03 - DD
J171 - KING QUEST IV (VGA/W)	09 - DD
J245 - KING QUEST V (VGA/W)	26 - DD
J106 - LAISURE SUIT LARRY I	02 - DD
J443 - LAISURE SUIT LARRY I (VGA/W)	03 - DD
J252 - LAISURE SUIT LARRY II	06 - DD
J159 - LAISURE SUIT LARRY III (W)	08 - DD
J208 - LAISURE SUIT LARRY V (VGA/W)	13 - DD
J367 - LAST OF DARKNESS	01 - DD
J158 - LOOM (W)	06 - DD
J230 - MANIAC MANSION	01 - DD
J053 - MYSTERY MASTER	01 - DD
J051 - MOEBIUS	02 - DD
J193 - MONKEY ISLAND I	08 - DD
J391 - MONKEY ISLAND II (VGA/W)	06 - DD
J474 - NIGHT BREAT	04 - DD
J109 - OS TRES PATETAS	02 - DD
J267 - OVERLORD	03 - DD
J164 - POLICE QUEST I	03 - DD
J169 - POLICE QUEST II	06 - DD
J299 - POLICE QUEST III	05 - DD
J518 - RISE OF THE DRAGON (VGA)	07 - DD
J441 - ROBIN HOOD (VGA/W)	07 - DD
J054 - ROGER RABBIT	02 - DD
J127 - SILPHED	04 - DD
J074 - SPACE QUEST II	03 - DD
J089 - SPACE QUEST III (W)	06 - DD
J180 - SPACE QUEST IV (VGA/W)	17 - DD
J103 - STARTREK	01 - DD
J521 - THE LAST HALF OF DARKNESS (CGA)	01 - DD
J459 - THE MAGIC CANDLE	03 - DD
J395 - THE POOL'S ERRAND	04 - DD
J335 - THEME PARK MYSTERY	02 - DD
J220 - TODOS OS CAES MERECEM O CEEUOS	06 - DD
J172 - TONGS OF FATMAN (W)	06 - DD
J447 - TOWN QUEST	01 - DD
J068 - ZARK MAKRAVEN	02 - DD

### ADVENTURES

COD - NOME	DISK - TP
J123 - A HORA DO PESADELO	02 - DD
J411 - AAAAAARGH	02 - DD
J318 - ALIVE SHARKS	01 - DD
J517 - ANCIENT LAND OF YS	02 - DD
J275 - ASTERIX	02 - DD
J178 - BATMAN THE MOVIE (VGA)	03 - DD
J179 - BATTLE TECH II	04 - DD
J334 - BATTLE DEAD ALIEN	01 - DD
J354 - BEYOND	01 - DD
J373 - BLUE ANGELS	02 - DD
J372 - BUCK ROGER (VGA/EGA/W)	08 - DD
J477 - BUFFALO BILL	03 - DD
J201 - CAPTAIN TRUENO	01 - DD
J243 - CARDINAL KREMLIN	03 - DD
J160 - CASTELVANIA	02 - DD
J498 - CD-MAN (VGA)	02 - DD
J186 - CENTURION OF ROME	03 - DD

J342 - CHARLIE CHAPLIN	01 - DD
J456 - COLORADO	02 - DD
J494 - COMMANDER KEEM II	01 - DD
J425 - CRACK DOWN	02 - DD
J337 - DARK AGES	01 - DD
J036 - DEFENDER OF CROW	01 - DD
J417 - DICK TRACY	06 - DD
J151 - DONKEY KONG	01 - DD
J098 - DUCK TALES	02 - DD
J333 - EXOLON	02 - DD
J487 - FLY III	02 - DD
J288 - FUTURE WAR	03 - DD
J162 - GHOSTBUSTERS II	04 - DD
J154 - GODDY - (CGA)	01 - DD
J257 - GREMLINS II (VGA)	01 - DD
J355 - GROVER ADVENTURE	01 - DD
J347 - HALLEY DAVIDSON	02 - DD
J410 - HAYEY FORCE	02 - DD
J375 - HOME ALONE (VGA/EGA)	02 - DD
J379 - IF MOVES SHOOT IT (W)	04 - DD
J547 - ILHA DISNEY	01 - DD
J167 - INDIANA JONES AND THE LAST CRUZADE	02 - DD
J240 - KNIGHTS OF THE SKY	04 - DD
J472 - MECH WARRIORS	04 - DD
J387 - METAL MUTANT	02 - DD
J187 - MICKEY MOUSE	02 - DD
J465 - NIGHT AND MAGIC II	03 - DD
J438 - NIGHT AND MAGIC III (VGA/W)	03 - DD
J458 - MONOPOLY 2.0	01 - DD
J419 - MOONWALKER (VGA)	03 - DD
J397 - NOVATRON	01 - DD
J483 - OLIVER AND COMPANY	02 - DD
J118 - PAPER BOY	01 - DD
J499 - PLAY ROOM	02 - DD
J004 - PRINCE OF PERSIA	02 - DD
J185 - ROCK FORD	02 - DD
J382 - SENTINEL'S WORLD	02 - DD
J489 - SHOOTING GALLERY (MOUSE)	01 - DD
J340 - SIMBA	02 - DD
J271 - SINBAD	02 - DD
J317 - SPIDER MAN	02 - DD
J292 - STEEL THUNDER	02 - DD
J177 - STELLAR VII	04 - DD
J289 - S.D.I.	01 - DD
J182 - TERMINATOR (VGA/W)	07 - DD
J384 - TERMINATOR II (VGA)	01 - DD
J416 - THE JETSONS	01 - DD
J306 - TICO & TECO (VGA)	01 - DD
J308 - TOM & JERRY (VGA)	01 - DD
J386 - URIDIUM	01 - DD
J331 - WIND WALKER	04 - DD
J389 - WRATH OF THE DEMON (W)	06 - DD
J256 - ZELLIARDS (VGA)	01 - DD

### CORRIDAS

COD - NOME	DISK - TP
J019 - 4X4 OFF ROAD	01 - DD
J218 - BILL ELLIOTS NASCAR	04 - DD
J330 - CARLOS SAINZ	01 - DD
J033 - CRAZY CARS II	01 - DD
J161 - DAWN HILL CHALLENGER	02 - DD
J173 - DAYS OF THUNDER	02 - DD
J035 - DEATH TRACER	02 - DD
J145 - DEATH TRACK	02 - DD
J392 - FERRARY FORMULA 1	02 - DD
J196 - GP CIRCUIT	02 - DD
J234 - HARD DRIVING II	02 - DD
J475 - HEAT WAVE	02 - DD
J008 - INDIANAPOLIS 500	02 - DD
J302 - IRON MAN OF ROAD	02 - DD
J072 - LOMBARDY RALLY	02 - DD
J204 - MARIO ANDRETTI (W)	05 - DD
J052 - MOTOCROSS	02 - DD
J274 - NARCO POLICE	02 - DD
J054 - NEW GP MOTORCYCLE	01 - DD
J399 - OMNI PLAY HORSE	02 - DD
J010 - OUT RUN	01 - DD
J238 - PARIS DAKAR	02 - DD
J056 - PIT SHOP II	01 - DD
J309 - POLY POSITION	02 - DD
J093 - POWER DRIFT (W)	04 - DD
J062 - SPACE RACER	01 - DD
J015 - STREET ROAD	03 - DD
J295 - STREET ROAD II (W)	04 - DD
J175 - STUNTS (VGA/W)	04 - DD
J287 - SUPER BYKES	01 - DD
J190 - SUPER HANG ON	01 - DD
J429 - TEAM SUZUKI'S	01 - DD
J007 - TEST DRIVE I	01 - DD
J017 - TEST DRIVE II	04 - DD
J140 - TEST DRIVE III (VGA/W)	03 - DD
J083 - THE CYCLES	02 - DD

J049 - TURBO CHAMPION	01 - DD
J259 - TURBO OUT RUN (VGA/W)	03 - DD
J300 - VETTE (VGA)	01 - DD

### EROTICOS

COD - NOME	DISK - TP
J001 - 1 ON 2	02 - DD
J358 - ADULT GAMES	02 - DD
J398 - AIDS	01 - DD
J253 - AMRILLO POKER (VGA)	01 - DD
J136 - EROTIC SHOW	02 - DD
J432 - FUCKIN	01 - DD
J070 - PORNO I	01 - DD
J455 - PORNO II (VGA/W)	05 - DD
J413 - STRIP POKER II (VGA)	01 - DD
J262 - STRIP POKER III (VGA)	01 - DD
J148 - STRIP POKER (PORTUGUES)	01 - DD
J064 - STRIP POKER (INGLES)	01 - DD

### ESPORTES

COD - NOME	DISK - TP
J021 - ABC MONDAY N. FOOTBALL (W)	06 - DD
J343 - BALISTIX	01 - DD
J490 - BRADES OF STEEL	01 - DD
J454 - CALIFORNIA GAMES I	03 - DD
J393 - CALIFORNIA GAMES II	04 - DD
J141 - CAVERMAN	01 - DD
J155 - DECATHLON (CGA)	05 - DD
J221 - DREAM TEAM (W)	02 - DD
J522 - FACE OFF (VGA)	01 - DD
J480 - FERNAN MARTIN	02 - DD
J378 - GREVE YARDAGE	03 - DD
J042 - HANDBALL	03 - DD
J214 - HANDBALL II	01 - DD
J311 - HOQUEI ON ICE	01 - DD
J493 - INTERNATIONAL SOCCXDER	02 - DD
J263 - ITALIA 90	01 - DD
J273 - JOE MONTANA FOOTBALL (W)	03 - DD
J486 - KICK OFF (VGA)	02 - DD
J090 - KING OF THE BEAST	02 - DD
J013 - LAKERS & CELTICS	02 - DD
J124 - MAGIC JOHNSON BASKETBALL	01 - DD
J174 - MANCHESTER FOOTBALL	02 - DD
J144 - MEAN 18	02 - DD
J439 - MIKE DITKA FOOTBALL (VGA)	01 - DD
J381 - OFF SHORE WARRIORS	01 - DD
J142 - ONE IN ONE	02 - DD
J147 - ONE IN ONE II	01 - DD
J197 - PGA TOUR GOLF	01 - DD
J071 - PRO SOCCER	01 - DD
J248 - PRO TOUR TENNIS (W)	04 - DD
J096 - SERVICE PLAY TENNIS	01 - DD
J394 - SOCCER CHALLENGE	02 - DD
J115 - SPEED BALL	02 - DD
J150 - SUMMER GAMES I	01 - DD
J065 - SUMMER GAMES II	01 - DD
J211 - TV SPORTS BASKETBALL (VGA/W)	04 - DD
J114 - WEARL WEAVER	01 - DD
J360 - WIND SUREF	01 - DD
J108 - WORLD CUP 90	02 - DD
J325 - WORLD GAMES	01 - DD
J005 - WORLD SOCCER	02 - DD

### GUERRA

COD - NOME	DISK - TP
J023 - AIRBUNE RANGER	01 - DD
J286 - CABAL	02 - DD
J483 - COMMANDER H.Q.	02 - DD
J374 - DRAW RIDER	03 - DD
J039 - FIRE POWER	02 - DD
J252 - HOSTAGE	02 - DD
J285 - NUCLEAR WAR	02 - DD
J307 - OPERATION STEELT	06 - DD
J132 - OPERATION WOLFF (W)	02 - DD
J069 - PLATOON	01 - DD
J087 - RAMBO III	02 - DD
J050 - WAR MIDDLE EARTH	03 - DD

### INTELIGENCIA/HABILIDADE

COD - NOME	DISK - TP
J321 - ANCIENT ART OF WAR	01 - DD
J249 - ARKANOID II	01 - DD
J468 - ARMADA 2523	02 - DD
J341 - ART OF WAR AT SEA	01 - DD
J415 - ATOMIX	01 - DD
J482 - BARD'S TALE II	02 - DD
J479 - BATTLE NAPOLEON	02 - DD

J356 - BIG THREE	02 - DD
J081 - BLOCK OUT	01 - DD
J433 - BRAIN CHILD	01 - DD
J403 - CENTURION	03 - DD
J359 - COMBAT COURSE	01 - DD
J516 - COMMAND H.Q. (VGA/EGA)	02 - DD
J122 - CUBIC	01 - DD
J326 - ELECTRIC L.JIGSAM (W)	06 - DD
J449 - FELIX	01 - DD
J137 - GUERRILHA WAR	02 - DD
J385 - HILL STREETS BLUES (VGA)	01 - DD
J205 - LEMMINGS	03 - DD
J414 - LEMMINGS XMAS (VGA)	01 - DD
J246 - LIFE AND DEATH	02 - DD
J444 - LOHOTT	01 - DD
J319 - LOST ADMIRAL	02 - DD
J282 - MICROSCOPY MISSION	01 - DD
J055 - NIGHT MISSION PINBALL	01 - DD
J420 - ORBITS (VGA/W)	04 - DD
J501 - PIP DREAM	01 - DD
J460 - POOL OF RADIANCE (W)	03 - DD
J453 - POPCORN	01 - DD
J294 - POPULOUS (W)	02 - DD
J448 - REAR GARD	01 - DD
J484 - RINGS OF MEDUSA	02 - DD
J519 - SECRET OF THE SILVER BLADES	02 - DD
J396 - SHANGAI II	02 - DD
J134 - SHOGUN	01 - DD
J060 - SIMCITY	02 - DD
J445 - SIMCITY VR. (VGA)	02 - DD
J113 - SOKOBAN	01 - DD
J408 - STRATEGO	02 - DD
J412 - SUPER TETRIS	02 - DD
J011 - TETRIS	01 - DD
J407 - TETRIS COLLECTION (VGA/W)	01 - DD
J348 - THE GREAT ESCAPE	01 - DD
J366 - TOMMY'S SAUCER	01 - DD
J470 - TOTAL ELLIPSE	01 - DD
J315 - TURTLE PRINT (VGA)	01 - DD
J324 - VICTORY ROAD	01 - DD
J043 - WELLTRIS	01 - DD
J350 - ZOMBI	01 - DD

### SIMULADORES

COD - NOME	DISK - TP
J020 - 688 ATTACK SUB	01 - DD
J434 - ABRAMS BATTLE TANK	02 - DD
J022 - AFTER BURNER	02 - DD
J322 - AFTER BURNER II	02 - DD
J424 - ANCIENT CITIES	04 - DD
J368 - APACHE SIMULATOR	02 - DD
J085 - A-10 TANK KILLER (W)	04 - DD
J253 - A-10 TANK KILLER II (VGA/W)	08 - DD
J497 - A.T.P. (VGA/W)	04 - DD
J279 - BATTLE HAWKS 1942	02 - DD
J086 - BATTLE OF BRITAIN (W)	04 - DD
J016 - CHUCK AFTER YAGERS	01 - DD
J301 - CHUCK YAGERS AIR (VGA)	02 - DD
J313 - CHUCK YAGERS 2.0	02 - DD
J222 - F 117-A SIMULATOR (VGA/W)	06 - DD
J406 - F 117-A TUTOR (VGA)	01 - DD
J012 - FALCON	01 - DD
J461 - FALCON 3.0 (VGA/W)	03 - DD
J232 - FIRE FORGET	02 - DD
J233 - FLIGHT OF INTRUDER	06 - DD
J377 - FLIGHT SIMULATOR II	01 - DD
J119 - FLIGHT SIMULATOR III	02 - DD
J163 - FLIGHT SIMULATOR IV	02 - DD
J365 - FLIGHT SIMULATOR IV AIRCRAFT	01 - DD
J351 - FLIGHT SIMULATOR IV OPTIONAL	02 - DD
J061 - FORD SIMULATOR	01 - DD
J156 - FORD SIMULATOR II	02 - DD
J409 - FUTURE CITIES	04 - DD
J230 - F 14 TOM CAT (VGA/W)	04 - DD
J128 - F 15 STRICK EAGLE II (VGA)	02 - DD
J199 - F 16 COMBAT PILOT	03 - DD
J149 - F 16 FLIGHT SIMULATOR	02 - DD
J039 - F 19 STEALY FLIGHTER	03 - DD
J229 - F 29 SIMULATOR	03 - DD
J040 - GATO (CGA)	01 - DD
J239 - GUN BOAT	03 - DD
J213 - GUNSHIP 2000 (VGA/W)	03 - DD
J133 - HARRIER SIMULATOR (W)	02 - DD
J184 - HEAVY METAL	01 - DD
J125 - HUNT OF RED OCTOBER	01 - DD
J165 - JET FLIGHT SIMULATOR	01 - DD
J101 - JET FLIGHTER	01 - DD
J130 - LHX SIMULATOR	02 - DD
J466 - LORD	05 - DD
J296 - MIRAMAR FLIGHT	01 - DD
J463 - NOVA IX	03 - DD
J135 - PSI V	01 - DD
J121 - PT 109	01 - DD

SE ALÉM DE PREÇO VOCÊ PROCURA:

- BOM ATENDIMENTO  
- HONESTIDADE  
- RAPIDEZ

PROCURE

Central SOFT



# CENTRAL INFORMÁTICA LTDA.

Rua Barao de Itapetininga, 88 cj. 707 centro CEP.01042-000 SAO PAULO - SP

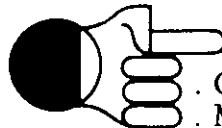
TEL/FAX: (011)256-2544

## JOGOS \* JOGOS \* JOGOS \* JOGOS \* JOGOS \* JOGOS \* JOGOS \* JOGOS \* JOGOS \* JOGOS \* JOGOS

J246 - RAIL ROAD TYCOON	01 - HD	J495 - DAMAS FOR WINDOWS	01 - DD	J202 - THE LAST NINJA II	03 - DD	J618 - INDIANA JONES	01 - DD
J442 - RED BARON (VGA/W)	03 - HD	J503 - FRIDAY NIGHT POKER CLUB	01 - DD	J320 - THE NINJA	01 - DD	J845 - KAHOT	02 - DD
J139 - SAIL SIMULATOR	01 - DD	J277 - GAME COLLECTION FOR WINDOWS	01 - DD	ACAO		J236 - LIGHT SPEED (W)	05 - DD
J383 - SEA DRAGON	01 - DD			COD - NOME	DISK - TP	J107 - MACH III	01 - DD
J316 - SECRET WEAPONS (VGA/W)	08 - DD	J505 - GIN	01 - DD	J369 - 007 LICENCE TO KILL	01 - DD	J152 - MAHUNT IN NEW YORK	05 - DD
J298 - SHUTTLE (W)	04 - DD	J502 - GO POKER	01 - DD	J024 - ALF O E.T.	01 - DD	J138 - MARIO BROS	01 - DD
J261 - SILENT SERVICE II	04 - DD	J426 - HOYLE'S	03 - DD	J131 - ALIEN SYNDROME (W)	02 - DD	J462 - MARTIAN DREAM (VGA/W)	03 - HD
J428 - SIM ANT (VGA/W)	04 - DD	J437 - HOYLE'S	01 - DD	J188 - ALTERED BEAST (W)	01 - DD	J512 - MARTIN MEMORANDUM (VGA/W)	05 - DD
J273 - SIM EARTH (W)	03 - DD	J003 - PC POOL CHALLENGE	01 - DD	J217 - ARACNOFOBIA (W)	04 - DD		
J088 - SKY OR DIE	02 - DD	J297 - POOL 3D CHALLENGE	01 - DD	J080 - ART OF WAR	01 - DD	J423 - MEGAMAN	01 - DD
J126 - STAR FLIGHT	02 - DD	J446 - SARGON III	01 - DD	J283 - ARTIC FOX	01 - DD	J046 - MIAMI VICE	03 - DD
J253 - STAR TREET V (VGA/W)	05 - DD	J401 - SARGON IV	03 - DD	J205 - BACK TO THE FUTURE	02 - DD	J212 - MOOMBASE	01 - HD
J435 - STAR TREET 25th (720K) (VGA/W)	08 - DD	J444 - TRUMP CASTLE I	02 - DD	J223 - BACK TO THE FUTURE III (VGA)	03 - DD	J291 - NEW YORK WARRIORS	03 - DD
J215 - STRIK ACES	03 - DD	J500 - VIDEO POKER	01 - DD	J224 - BAD BLOOD (W)	04 - DD	J346 - NIGHT SHIFT (W)	04 - DD
J117 - STRIK FLEET	01 - DD			J265 - BALL	01 - DD	J066 - NINJA TURTLES I	04 - DD
J327 - THUNDER BLADE	02 - DD	LUTAS		J514 - BLOOD MONEY (VGA/EGA)	02 - DD	J388 - NINJA TURTLES II (VGA/W)	07 - DD
J467 - THUNDER CHOOOPER	01 - DD	COD - NOME	DISK - TP	J225 - BLUE MAX (W)	02 - DD	J241 - OIL WELL	05 - DD
J457 - TITAN	01 - DD			J471 - CADAVER (EGA)	05 - DD	J399 - OMNI PLAY HOUSE	02 - DD
J067 - TOMAHAWK	01 - DD	J405 - 4D BOXING (VGA)	01 - HD	J078 - CAPITAO AMERICA	02 - DD	J421 - PREDATOR II	03 - DD
J312 - TRACON 2.1	03 - DD	J370 - ABC BOXING (VGA/W)	04 - DD	J496 - CHALLENGE EMPIRE	02 - DD	J094 - PROHIBITION	01 - DD
J361 - TUNNELS ARMAGEDON (VGA)	02 - DD	J352 - AXE OF RAGE	02 - DD	J436 - COMMANDER KEEN VI	01 - DD	J278 - RASTAM SAGA	03 - DD
J192 - ULTIMA VI	02 - DD	J082 - BAD DUDES	02 - DD	J032 - COMMANDO	01 - DD	J073 - ROBOPOL	04 - DD
J323 - USS STRINGER	01 - DD	J075 - BARBARIAN	01 - DD	J034 - CRIME WAVE (VGA/W)	08 - DD	J168 - ROBOPOL II SPECIAL	01 - DD
J176 - WING COMMANDER I (VGA/W)	03 - HD	J339 - BORN WRESTLING	01 - DD	J481 - DARK SIDE	01 - DD	J058 - ROBOPOL SPECIAL	01 - DD
J254 - WING COMMANDER II (VGA/W)	08 - HD	J491 - BRUCE LEE (W)	03 - DD	J228 - DAS BOOT	03 - DD	J427 - ROTOX	03 - DD
J209 - WING COMMANDER MISSION	04 - DD	J226 - BUBBLE BOBBLE	02 - DD	J328 - DESEPERADO II	02 - DD	J310 - SIMPSONS I (VGA/W)	04 - DD
J210 - WING COMMANDER MISSION II	04 - DD	J077 - BUDOKAN	02 - DD	J400 - DIE HARD (W)	02 - DD	J404 - SIMPSONS II (VGA/W)	05 - DD
J303 - WOLF PACK	02 - DD	J031 - CHAMPION SHIP BOXING	01 - DD	J216 - DOWN RIDER	03 - DD	J284 - SKY FOX IV	01 - DD
JOGOS DE SALÃO		J097 - DEATH SWORDS	01 - DD	J260 - DRAGONS LAYR II	12 - DD	J206 - SPACE ACE	10 - DD
COD - NOME	DISK - TP	J009 - DOUBLE DRAGON I	01 - DD	J305 - DRAGONS LAIR III	12 - DD	J063 - SPY VS SPY III	02 - DD
J507 - 3D POOL CHARKEY'S	01 - DD	J037 - DOUBLE DRAGON II	02 - DD	J488 - DRAGONS OF FLAME	02 - DD	J242 - STAR CONTROL	01 - DD
J431 - 7 UP SPOT	02 - DD	J353 - FREDDY HARDEST III	01 - DD	J244 - DRAGON'S LAYR I	12 - DD	J513 - STAR DEFENDER (EGA)	01 - DD
J329 - BACKGAMMON ROYALE (MOUSE)	01 - DD	J044 - KARATE CHAMPION	01 - DD	J258 - DUKEN HUKEN (VGA)	01 - HD	J102 - STAR GOOSE	01 - DD
		J002 - KARATEKA	01 - DD	J084 - DURO DE MATAR (W)	02 - DD	J478 - THE FLINSTONES	01 - DD
J028 - BATTLE CHESS	02 - DD	J293 - LOW BROW	03 - DD	J099 - ELITE	01 - DD	J104 - THE LAST NINJA	02 - DD
J189 - BATTLE CHESS II	03 - DD	J451 - NINJER	01 - DD	J376 - EVOLUTION	01 - DD	J105 - THEXDER	01 - DD
J029 - BOWLING	01 - DD	J314 - OPERATION CLEAN	02 - DD	J231 - FRIENDISH FREDDY'S (VGA/W)	06 - DD	J266 - THEXDER II	03 - DD
J402 - BRIDGE 3.0	01 - DD	J270 - PANZER KICKBOXER (VGA/W)	04 - DD	J014 - GOLDEN AXES	02 - DD	J362 - TITANIC	02 - DD
J344 - CALL OF ARMS	01 - DD	J363 - RENEGADE	02 - DD	J469 - GREAT SCAPE	01 - DD	J492 - TRACON I	02 - DD
J079 - CASSINO	01 - DD	J095 - SABOTEUR	01 - DD	J041 - GRYZOR (CONTRA)	01 - DD	J508 - TROJAN	01 - DD
J006 - CHESS MASTER 2000	01 - DD	J059 - SHINOBI	01 - DD	J269 - HEARD NOVA	04 - DD	J349 - VOYAGEN	02 - DD
J264 - CHESS MASTER 2100	03 - DD	J345 - STREET FLIGHT MAN	03 - DD	J043 - HEROS OF LANCE	03 - DD	J183 - WINGS OF FURY	02 - DD
		J290 - STREET FLIGHT	02 - DD	J048 - IKARI WARRIORS	01 - DD	J191 - XENNON II	03 - DD
						J336 - X-MEN	03 - DD
						J422 - X-MEN II	02 - DD

### PREÇOS POR DISCO (INCLUSO)

JOGOS (5 1/4 DD)	Cr\$ 7500,00
APLICATIVOS (5 1/4 DD)	Cr\$ 12.000,00
P/PROGRAMAS EM 5 1/4 HD, +.Cr\$ 5.000,00 p/disco	
P/PROGRAMAS EM 3 1/2 DD, +.Cr\$ 10.000,00 p/disco	
P/PROGRAMAS EM 3 1/2 HD, +.Cr\$ 15.000,00 p/disco	



### PROGRAMAS CENTRAL SOFT

CONTAS A PAGAR/RECEBER	Cr\$ 120.000,00
MALA DIRETA C/EDITOR	Cr\$ 180.000,00
CONTROLE DE ESTOQUE	Cr\$ 35.000,00
MALA DIRETA S/EDITOR	Cr\$ 70.000,00
PROGRAMA NOTA FISCAL	Cr\$ 450.000,00

PARA APLICATIVOS  
PEÇA CATÁLOGOS  
GRÁTIS.

FAÇA SEU PEDIDO POR CARTA, TEL. OU FAX.  
PARA COMPRAS ACIMA DE Cr\$200.000,00 PAGUE COM DOIS CHEQUES,  
UM PARA O DIA DA COMPRA, OUTRO PARA 15 DIAS APÓS.  
ENVIAMOS VIA SEDEX, OU A COMBINAR.



SE ALÉM DE PREÇO VOCÊ PROCURA:

- BOM ATENDIMENTO
- HONESTIDADE
- RAPIDEZ

PROCURE

Central SOFT



# • GRAPHOS III

GRAPHOS III - parte 9

Versão 2.0

Renato Degiovani

dezembro de 1991

## Varáveis

```

Flag04 db 3 ;Menu principal
Flag07 db 18 ;Menu slide show
Flag08 db 3,1 ;Nomes dos arquivos
Flag09 db 8 ;Efeitos disponiveis
Nomear db 'ARQUIVO0.CMP',0
Bufval db '000',255 ;Valor de espera
Sktsld dw 0 ;Nome em edição
Delay db 1
Segundo db 0
Desvio dw 0 ;Desvio de impressão
Sktsz dw 55ah ;Formato do grise
Versao db 3 ;Versão do sistema
Extens db 'OGA','CMP','GRP','RPT','SHP','ASM','PDR','SLD'
Tempor db 'GRAPHOS.JBI',0
db 'GRAPHOS.JB2',0
db 'GRAPHOS.JB3',0
Bufrot dw 512 DUP (0)
Bufsld db 800 DUP (0)
db 255
    
```

## SLIDES:

```

mov bx,1101h
mov dx,0716h
mov ah,0
call JANELA
    
```

## SLIDEO:

```

call DISP
db 12,18,3 ;'Editar roteiro'
db 12,19,3 ;'Gravar roteiro'
db 12,20,3 ;'Carregar roteiro'
db 12,21,3 ;'Limpar o buffer'
db 12,22,3 ;'Executar roteiro'
db 255
mov bx,021bh
mov dx,1634h
mov ah,0
call QUADRO
call MOSNUM
mov di,[Flag07]
mov ax,0314h
mov bx,1217h
call COMANDO
je MENU
mov BYTE PTR [Columa],3
mov [Flag07],ah
mov al,80
call CHR8
mov si,OFFSET SLIDEO
push si
mov si,OFFSET TABSLD
jmp SALTO
    
```

## TABSLD:

```

dw OFFSET EDISLD
dw OFFSET SAVSLD
dw OFFSET LOISLD
dw OFFSET LIMSLD
dw OFFSET EXESLD
    
```

## EXESLD:

```

mov ah,1
int 16h
jne EXESLD ;Espera liberar o teclado
mov BYTE PTR [Segundo],0
mov BYTE PTR [Delay],1
mov si,OFFSET Bufsld
call SEGDADES
    
```

## EXESLO:

```

mov ah,1 ;Lê o teclado
int 16h
je EXESLI
mov ah,0 ;Identifica a tecla
int 16h
cmp al,27
je MENU ;Foi pressionada ESC
    
```

jmp EXESLO

EXESLI: call TEMPO

jna EXESLO

EXESLO: mov al,[si]

inc si

cmp al,255 ;Chegou ao final; tudo novamente

je EXESLD

cmp BYTE PTR [si+8],0

je EXESLI2 ;Salta arquivo se delay for 0

cmp al,A' ;Verifica se é uma das rotinas

jnc EXESLI3

EXESLI2: add si,9

;Salta para o próximo nome

jmp EXESLO

EXESLI3: cmp al,T'

jnc EXESLI2

push ax ;Salva o código da rotina

mov cx,8

mov bx,OFFSET Nomear

push bx ;Transfere o nome do arquivo

EXESLI4: mov al,[si]

inc si

mov [bx],al

inc bx

loop EXESLI4

mov al,[si] ;Transfere o valor do tempo

inc si

mov [Delay],al

pop bx

push si

mov ax,[Acode]

add ax,3000h

mov cx,0fffh

mov dx,0

call TLOAD ;Carrega a tela compactada

jnc EXESLI9 ;Não achou a tela; próxima

pop si

pop ax

jmp EXESLI9

EXESLI9: mov ax,[Acode]

;Descompacta a tela

add ax,1000h ;Segmento da tela

mov es,ax

add ax,2000h ;Segmento do arquivo compactado

mov ds,ax

mov di,0

mov si,0

EXESLI5: mov al,[si]

;Obtém um código

sub al,99h

inc si

cmp al,0

je EXESLI6 ;Salta se for zero

cmp al,255

je EXESLI6 ;Salta se for 255

mov [es:di],al ;Código normal

inc di

jmp EXESLI5 ;Próximo

EXESLI6: mov ah,al

;Código 0 ou 255

mov al,[si]

inc si ;Próximo código indica a quantidade

inc si ;de repetições

cmp al,0

je EXESLI8 ;se não for zero

mov cl,al

mov ch,0

EXESLI7: mov [es:di],ah

inc di

loop EXESLI7 ;Descompacta 0 ou 255

jmp EXESLI5

EXESLI8: call SEGDADES

pop si

pop ax

cmp BYTE PTR [Delay],0

je EXESLI9

mov bx,OFFSET Tabrot

sub al,X'

xor ah,ah

add ax,ax

add bx,ax

call [bx]

;Produz o efeito

jmp EXESLI9

Tabrot:

dw OFFSET DIRETO

dw OFFSET PIRELA

dw OFFSET PICOTE

dw OFFSET XADREZ

PICOTE:

call SALVA ;Impressão picote

call VIDRO

mov ax,[Acode]

add ax,1000h

mov ds,ax

mov si,0

mov di,0

mov bh,26

call PICOT2

mov si,1

mov di,1

mov bh,26

PICOT2:

push si

push di

mov bx,40 ;Um bloco de 40 células

PICOT1:

push si

push di

mov cx,4

PICOTO:

mov al,[si]

mov [es:di],al

add di,2000h

add si,2000h

mov al,[si]

mov [es:di],al

sub si,1f0bh

sub di,1f0bh

loop PICOTO

pop di

pop si

add si,2

add di,2

dec bi

jnz PICOT1

call RETARDA

pop di

pop si

add di,320

add si,320

dec bh

jnz PICOT2

ret

XADREZ:

call SALVA ;Impressão xadrez

call VIDRO

mov ax,[Acode]

add ax,1000h

mov ds,ax

mov si,0

mov di,0

mov bh,26

mov ah,0

call XADREZ2

mov si,1

mov di,1

mov ah,1

mov bh,26

XADREZ2:

push si

push di

mov bx,40 ;Um bloco de 40 células

XADREL:

push si

push di

mov cx,4

XADRES:

mov al,[si]

mov [es:di],al

add di,2000h

add si,2000h

mov al,[si]

mov [es:di],al

sub si,1f0bh

sub di,1f0bh

loop XADRES

pop di

pop si

```

add    si,2          ;Próxima célula
add    di,2
dec    bi
jnz    XADRE1
mov    dx,2
call   RETARDA
pop    di
pop    si
add    di,319        ;Próxima linha de células
add    si,319
cmp    ah,1
js     XADRE4
test   bh,1          ;Par ou impar?
js     XADRE3
add    di,2
add    si,2
XADRE3:
dec    bh
jnz    XADRE2
ret
XADRE4:
test   bh,1          ;Par ou impar?
jnz    XADRE3
add    di,2
add    si,2
jmp    XADRE3

DIRETO:
call   SALVA          ;Impressão instantânea
call   VIDEO
mov    ax,(Acode)
add    ax,1000h
mov    ds:ax
mov    cx,4000h
mov    si,0
mov    di,0
cld
rep    movsb
ret

PERSIA:
call   SALVA          ;Impressão persiana
call   VIDEO
mov    ax,(Acode)
add    ax,1000h
mov    ds:ax
mov    si,0
mov    di,0
mov    cx,4

PERSIO:
push   cx
call   PERSI1
add    di,2000h
add    si,2000h
call   PERSI1
sub    di,1f60h
sub    si,1f60h
pop    cx
loop   PERSIO
ret

PERSI1:
mov    bi,26          ;Grupos de 26 linhas
push   si
push   di
PERSI2:
mov    cx,80
cld
rep    movsb          ;Envia uma linha de pixels
add    si,240
add    di,240
dec    bi
jnz    PERSI2
pop    di
pop    si
mov    dx,8
call   RETARDA
ret

RETARDA:
call   SALVA          ;Rotina de espera
mov    cx,8000

RETARDO:
nop
loop   RETARDO
mov    cx,8000
dec    dx
jnz    RETARDO
ret

```

```

TEMPO:
call   SALVA
cmp    BYTE PTR [Delay],0
jnz    TEMPI
ret
TEMPI:
mov    ah,2ch
int    21h          ;Lê contador de segundos do relógio
cmp    dh,[Segundo]
jnz    TEMPO
inc    dh
ret
TEMPO:
mov    [Segundo],dh
dec    BYTE PTR [Delay]
ret

EDTSLD:
call   MENOM
mov    [Skald],si
jnz    EDTSLO
ret
EDTSLO:
mov    di,[Coluna]
mov    dh,[Linha]
dec    di
push   dx
call   ESCRVE          ;Seleciona um efeito
jnz    EDTSL2
EDTSL1:
pop    dx
mov    [Coluna],di
mov    [Linha],dh
mov    al,32
call   CHR8
jmp    EDTSLD
EDTSL2:
mov    si,[Skald]
mov    [si],di
pop    bx
inc    bi
mov    [Coluna],bi
mov    [Linha],bh
mov    si,di
call   CHR8
mov    al,32
call   CHR8
mov    si,[Skald]
add    si,1
mov    cx,0108h
mov    al,[Coluna]
push   ax
call   INPUT          ;Edita o nome do arquivo
pop    ax
js     EDTSLD
add    al,9
mov    [Coluna],al
mov    bx,OFFSET Bufval
mov    WORD PTR [bx],2020h
mov    BYTE PTR [bx+2],32
mov    [Devio],bx
mov    si,[Skald]
add    si,9
mov    bi,[si]
mov    bh,0
mov    cx,5
call   NUMERO
mov    WORD PTR [Devio],0
mov    si,OFFSET Bufval
mov    cx,0108h
call   INPUT
js     EDTSLD
mov    bx,si
call   VALOR
mov    si,[Skald]
add    si,9
mov    [si],di
call   MGNOM
jmp    EDTSLD

GRAPH:
push   ax
mov    bx,[Devio]
cmp    bx,0
js     GRAQ1
mov    [bx],al
inc    bx
mov    [Devio],bx

```

```

pop    ax
ret
GRAQ1:
call   POSIC          ;Calcula o andar do desenho
call   VIDEO
pop    ax
mov    ah,0          ;Calcula o andar da matriz
add    ax,ax
add    ax,ax
mov    si,[Alfabeta]
add    si,ax
push   si
mov    di,bx
push   di
mov    cx,4          ;Imprime a primeira parte
call   GRAQO
pop    di
pop    si
add    di,8192        ;Calcula o andar seg parte
inc    si
mov    cx,4          ;Imprime a segunda parte
call   GRAQO
mov    bi,[Coluna]
mov    bh,[Linha]
jmp    PASSO
PASSO:
GRAQO:
mov    al,[si]        ;Obtem um byte na matriz
mov    es:[di],al
inc    si
inc    si
add    di,80          ;Próxima linha no vídeo
loop   GRAQO          ;Quatro vezes até completar
ret

VALOR:
cmp    BYTE PTR [bx],32 ;Checa se há espaços antes do valor
jnz    VALOO
inc    bx
jmp    VALOR
VALOO:
xor    dx,dx          ;Zera o registrador DX
xor    ch,ch
VALOI:
mov    cl,[bx]        ;Obtem um dígito
inc    bx
sub    cl,30h          ;Próximo dígito
;Calcula o valor do dígito
jc     VALO2
cmp    cl,10          ;Retorna caso o dígito seja menor que 0 ou maior que 9
jnc    VALO2
mov    ax,10          ;Base dez
mul    dx              ;Multiplica por 10
mov    dx,ax          ;Transfere produto para dx
add    dx,cx          ;Calcula o último dígito
jmp    VALOI
VALO2:
ret                  ;Final da rotina

ESCRVE:
mov    bx,0508h
mov    dx,0816h
mov    ah,0
call   JANELA
call   DISP
db     12,8,4,'EFETOS ESPECIAIS:12,7,3,9,20,22'
db     12,8,4,'A- Instantâneo'
db     12,9,4,'B- Persiana'
db     12,10,4,'C- Picotado'
db     12,11,4,'D- Xadrez'
db     252
mov    di,[Flag08]
mov    mov    si,[Skald]
cmp    BYTE PTR [si],A
jc     ESCRPF1
cmp    BYTE PTR [si],F
jnc    ESCRPF1
mov    di,[si]
sub    di,87
ESCRPF1:
mov    ax,0312h
mov    bx,080ch
call   COMANDO
js     ESCRFO
mov    [Flag09],ah
add    di,64
ESCRFO:
pushf
call   REPOS

```

```

popf
ret

MEROM:
;Seleciona um nome do roteiro
mov     BYTE PTR [Total],3
mov     BYTE PTR [Sico],17
mov     al,[Flag06+1]
mov     [Colatu],al
mov     di,[Flag08]
mov     cl,17
mul     cl
add     al,11
mov     ah,al
mov     al,16
mov     bx,0517h
call    COMANDO
mov     al,0
;0 se ESC foi pressionado
je      MENOO
mov     [Flag08],ah
xor     ah,ah
mov     al,dh
;Endereço do marcador
mov     [Flag06+1],al
mov     bl,di
mov     cl,17
mul     cl
add     al,11
mov     [Coluna],al
mov     al,62
call    CHR8
mov     si,OFFSET Bufaid
;Base de endereços
mov     al,[Colatu]

MENOI:
dec     al
;Calcula a qt de colunas
je      MENO2
add     si,200
jmp     MENOI

MENO2:
dec     bl
;Calcula a qt de linhas
je      MENO3
add     si,10
jmp     MENO2

MENO3:
mov     al,1

MENO0:
mov     BYTE PTR [Total],1
mov     BYTE PTR [Colatu],1
mov     BYTE PTR [Sico],0
and     al,al
ret

SAVSLD:
mov     ax,[Acode]
;Grava o roteiro
mov     cx,800
mov     dx,OFFSET Bufaid
mov     bx,OFFSET Extens+21
jmp     DBAVE

LODSL:
mov     ax,[Acode]
;Recupera um roteiro
mov     cx,800
mov     dx,OFFSET Bufaid
mov     bx,OFFSET Extens+21
jmp     DICAD

LIMSLD:
call    SEGDA08
;limpa o buffer de roteiro
mov     di,OFFSET Bufaid
mov     al,32
mov     dh,80

LIMSLO:
mov     cx,9
cld
rep     stob
mov     BYTE PTR [di],0
inc     di
dec     dh
jnz     LIMSLO
ret

MOGNOM:
call    SALVA
;Imprime os nomes das telas
mov     dx,051ch
;Coordenadas iniciais
mov     si,OFFSET Bufaid
;Endereço do buffer
mov     cx,5
;Qt de colunas

MOGNOC:
mov     [Linha],dh
push    dx
push    cx

```

```

MOENCI:
mov     [Coluna],di
mov     al,32
mov     call    CHR8
mov     al,[si]
;Imprime o efeito
inc     si
call    CHR8
mov     al,32
call    CHR8
mov     cx,8

MOENOC:
mov     al,[si]
;Imprime o nome do arquivo
inc     si
call    CHR8
lôp     MOENOC
mov     al,32
call    CHR8
mov     bl,[si]
;Imprime o tempo de duração
inc     si
mov     bh,0
mov     cx,3
mov     ah,32
call    DECIMAL
mov     al,32
call    CHR8
inc     BYTE PTR [Linha]
cmp     BYTE PTR [Linha],23
je      MOENOI
pop     cx
pop     dx
add     di,17
loop    MOENOC
ret

MENU:
mov     sp,070ah
call    SEGDA08
call    LIMPA
mov     dx,091ah
;*** dh = qt de linhas do menu
call    TOPO
call    DISP
db      12,1,6,'TGA - 840x200 - 2'
db      12,3,1,' Editor de telas '
db      12,4,1,' Roteiro p/slides show '
db      12,5,1,' Rotinas especiais '
db      12,6,1,' Executar rotina '
db      12,7,1,' Retornar ao DOS '
db      12,5,2,252

MEOC:
mov     di,[Flag04]
mov     ax,0118h
mov     bx,0508h
;*** bl = ultima linha+1 do menu
call    COMANDO
je      MEBO
mov     [Flag04],ah
mov     al,20
call    CHR8
dec     al
call    CHR8
mov     si,OFFSET MENU
push    si
mov     si,OFFSET TABMEN
jmp     SALTO

TABMEN:
dw      OFFSET EDITEL
dw      OFFSET SLIDES
dw      OFFSET LODROT
dw      OFFSET EXEROT
dw      OFFSET FINAL

SEGLEX:
push    ax
mov     ax,[Acode]
mov     ds,ax
add     ax,3000h
mov     es,ax
pop     ax
ret

CINZA:
call    VIDEO
mov     di,0
mov     cx,8000
push    cx
call    CINZO
mov     di,2000h
pop     cx

```

```

mov     al,ah
CINZO:
cld
rep     stob
ret

TOPO:
push    dx
mov     ax,[840x]
call    CINZA
call    DISP
db      12,0,27,18,9,33,32,252
mov     [Alfabeto],OFFSET LOGOT520
call    DISP
db      12,0,87,'ABCDEFGHIJKLMNPQOOP',252
mov     [Alfabeto],OFFSET Letras
mov     bx,0000h
pop     dx
mov     ah,0
call    QUADRO
mov     bx,0000h

CANTO:
mov     [Alfabeto],OFFSET CANTO520
mov     [Linha],bh
mov     [Coluna],bi
mov     al,'T'
call    CHR8
call    CHR8
mov     al,'K'
call    CHR8
mov     al,'F'
call    CHR8
call    CHR8
inc     BYTE PTR [Linha]
mov     [Coluna],bi
mov     al,'K'
call    CHR8
mov     al,'F'
call    CHR8
call    CHR8
mov     al,'C'
call    CHR8
mov     al,'U'
call    CHR8
mov     al,'T'
call    CHR8
call    CHR8
inc     BYTE PTR [Linha]
inc     bi
mov     [Coluna],bi
mov     al,'G'
call    CHR8
mov     al,'T'
call    CHR8
call    CHR8
mov     al,'T'
call    CHR8
call    CHR8
mov     [Alfabeto],OFFSET Letras
ret

CANTO:
db      170,086,170,086,171,086,191,256
db      171,086,191,256,252,243,207,063
db      252,243,207,063,256,256,256,256
db      256,256,256,256,000,063,063,061
db      031,031,031,031,031,031,031,031
db      000,000,256,256,000,256,256,256
db      000,240,256,256,000,256,256,256
db      031,031,256,256,000,256,256,256
db      170,086,170,086,170,086,170,086
db      256,256,256,256,256,256,256,256

LOGOT:
db      000,256,224,224,224,224,256,000
db      000,254,014,000,126,014,254,000
db      000,256,224,224,256,224,224,000
db      000,254,014,014,254,240,030,000
db      000,256,224,224,256,224,224,000
db      000,254,014,014,254,014,014,000
db      000,256,224,224,256,224,224,000
db      000,254,006,006,254,000,000,000
db      000,224,224,256,224,224,224,000
db      000,014,014,254,014,014,014,000
db      000,256,224,224,224,224,256,000
db      000,254,014,014,014,014,254,000
db      000,256,224,224,256,000,256,000
db      000,254,000,000,254,014,254,000
db      000,254,066,066,066,066,254,000

```

```

db 000,000,000,000,000,000,000,000
FINAL:
mov al,18
call CHRS
mov bx,0004h
mov dx,0044h
mov ah,0
call JANELA
call DISP
db 12,14,6,'Sistema: PRO KIT bios versao 1,262'
mov bl,[Versao]
mov bh,0
call NUMERO
call DISP
db 12,18,6,'SISTEMA DE EDITORAÇÃO GRÁFICA - parte 9'
db 12,18,6,'Autor: Renato Degiovani'
db 12,18,62,' dezembro de 1991,12,17,8,9,66,22'
db 12,18,6,[ENTR] - Encerra a operação e retorna'
db 'ao DOS',19
db 262
FINAO:
call GETKEY
cmp al,27
jnz FINAL
jmp MENU
FINAL:
cmp al,13
jnz FINAO
call DISP
db 12,18,6,[ENTR],262
call FINA2
mov ah,0
mov al,2
int 10h
mov ah,4ch
int 21h
FINA2:
call SEGDADOS
mov dx,0 ;Grava o buffer de telas
mov ax,[Acode]
add ax,1000h
mov bx,OFFSET Temp+12

```

```

mov cx,0fffh
call TSAVE
mov dx,0 ;Grava o buffer de shapes
mov ax,[Acode]
add ax,2000h
mov bx,OFFSET Temp+12
mov cx,[Fimshp]
inc cx
call TSAVE
ret
SAIDA:
mov bx,[Getcur]
call bx
call RASTRA
call ABQTEL
call DESLIGA
jmp MENU
SAVROT: ;Salva a rotina especial
mov ax,[Acode]
mov dx,OFFSET Bufrot
mov cx,512
mov bx,OFFSET Extens+6
call DSAVE
jmp MENU
LOADROT: ;Recupera uma rotina especial
mov ax,[Acode]
mov dx,OFFSET Bufrot
mov cx,512
mov bx,OFFSET Extens+6
call DLOAD
jc MENU
EXERROT: ;Executa a rotina
call SEGDADOS
mov si,OFFSET Bufrot
cmp WORD PTR [si],5770h
jnz EXERROO ;Verifica a assinatura
add si,2 ;Executa a rotina
push si

```

```

ret
EXERROO:
mov bx,0616h ;Não há rotina no buffer
mov dx,0326h
mov ah,0
call JANELA
call DISP
db ' Não existe uma rotina padrão instalada..262'
call GETKEY
jmp MENU
;continuação do start
STAO:
mov cx,0fffh ;Carrega buffer de shapes
mov dx,0
mov ax,[Acode]
add ax,2000h
mov bx,OFFSET Temp+12
call TLOAD
jnc STAO
call CL88H0 ;Limpa o buffer
STAOB:
mov ax,[Tmhfile]
dec ax
mov [Fimshp],ax
call CONTA
call SEGDADOS
call LIMELD ;Limpa rotulo de slide show
STAO:
call GETKEY
jmp MENU

```

# SOLAR INFORMÁTICA

## SOFTWARE & HARDWARES

### NÃO GASTE MAIS DINHEIRO COM DISCOS 3 1/2 HD

### NÃO FURE MAIS SEUS DISCOS 3 1/2

UTILIZE DISCOS 3 1/2 DD COMO 3 1/2 HD DE 1.44, NÃO É NENHUM APARELHO FURADOR DE DISCOS OU MÁGICA, NÓS CONVERTEREMOS SEU DRIVE 3 1/2 1.44 PARA UTILIZAR DISCOS DE BAIXA DENSIDADE COMO SE FOSSEM DE ALTA. POIS OS DISCOS 3 1/2 DD TEM A MESMA MÍDIA DO 3 1/2 1.44. VOCÊ TERÁ UMA ECONOMIA INCRÍVEL EM DISCOS, POIS OS DISCOS 3 1/2 DD CUSTAM PELO MENOS METADE DOS DISCOS HD, E SEU DRIVE NÃO PERDERÁ AS CARACTERÍSTICAS ANTERIORES.

**TRAGA-NOS SEU DRIVE E O CONVERTEREMOS EM 24 HORAS, OU NOS ENVIE PELO CORREIO E O ENVIAREMOS PELO SISTEMAS DE SEDEX A COBRAR.**

**CASO VOCÊ MORE EM SÃO PAULO TEMOS UM SISTEMAS DE RETIRADA E ENTREGA, NOSSO TÉCNICO IRÁ ATÉ VOCÊ E O RETIRARÁ E O ENTREGARÁ.**

— GARANTIA DE 6 MESES. —

**PREÇO ESPECIAL DE LANÇAMENTO R\$ 60.000,00**  
**TAXA DE RETIRADA E ENTREGA R\$ 15.000,00**  
**(PREÇO VÁLIDO ATÉ 30/09/92)**

**GRÁTIS DISCO COM**  
**DIVERSOS COPIADORES**  
**E FORMATADORES.**

**SUPER PROMOÇÃO DISQUETES 3 1/2 DD (UNIDADE) R\$ 5.200,00 (UNIDADE)**  
**VÁLIDO ATÉ 30/09/92)**

**COMPLETA LINHA DE SOFTWARE PARA COMPUTADORES PC XT/AT & AMIGA**  
**SOLICITE NOSSO SUPER CATÁLOGO GRÁTIS, ESPECIFIQUE SEU MICRO.**

**FONE (011) 833-9355 - CX.POSTAL 11743 - CEP 05090-970 SP/SP**  
**NOVO ENDEREÇO: RUA ALBION 176 CJ. 02**

Incremente seus programas em Clipper

# Números aleatórios

Micro: PC XT / AT

Memória: 512 Kbytes

Vídeo: CGA

Linguagem: Clipper

Requisitos: Nenhum

□ Sandro Servino

As funções de geração de números aleatórios publicadas até hoje para serem utilizadas no Clipper, geralmente são escritas em linguagem C.

Muito útil na simulação de cálculos estatísticos e cons-

trução de jogos, eis aqui, finalmente em Clipper, a função que faltava nos seus arquivos.

**SANDRO SERVINO** é analista de sistemas e programador pleno, desenvolvendo sistemas para as áreas comercial e administrativa. Programa em Basic, Cobol, dBase III, Clipper, Janer e Macro-Lotus.

```
***** NUMEROS ALEATORIOS
***** SANDRO SERVINO
***** CLIPPER
CLEAR SCREEN
ANTERIOR = "9999999"
A = 1
LIN = 1
SET DECI TO 0
DO WHILE A < 24
    INKEY(.30)
    A = A + 1
    LIN = LIN + 1
    CARRO = SECONDS()
    TEMP01 = VAL(SUBSTR(TIME(),7,2))
    REST01 = TEMP01%2
```

```
    IF REST01 = 0
        SAIDA = STR((TEMP01-
CARRO+VAL(SUBSTR(TIME(),7,2))*VAL(SUBSTR(TIME(),7,2)))
    IF ANTERIOR (<) SAIDA
        @ LIN,1 SAY RIGHT(SAIDA,2)
    ENDIF
    ELSE
        SAIDA = STR((TEMP01-CARRO+VAL(SUBSTR(TIME(),7,2))-
VAL(SUBSTR(TIME(),7,2)))
    IF ANTERIOR (<) SAIDA
        @ LIN,1 SAY RIGHT(SAIDA,2)
    ENDIF
    ENDIF
    ANTERIOR = SAIDA
ENDDO
```

## 2500 PROGRAMAS PARA PC/XT/AT...

DOMÍNIO PÚBLICO  
E SHAREWARE

Breve mais 2000 programas...

SOLICITE  
CATÁLOGO  
GRÁTIS



**KANÓPUS INFORMÁTICA**

Fone:(041)222-0277 - Caixa Postal 8301 - CEP80011-970 - Curitiba - PR

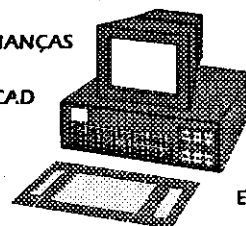
CONTROLE DE ESTOQUE

FINANÇAS

AUTOCAD

dBASE

CLIPPER



JOGOS

WINDOWS

GRÁFICOS

EDITORES

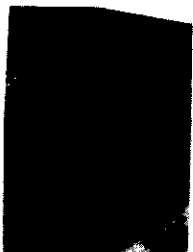
REPRESENTANTES: RS:(051)476-5337 DF:(061)568-8662 SC:(0482)23-4742 CE:(085)234-5223 RJ:(021)507-1059 PE:(081)224-9909



# Amplie seu Conhecimento

A EDITORA CIÊNCIA MODERNA OFERECE A VOCÊ

**12** OPÇÕES QUE EXTRAIRÃO RESULTADOS MACROS DE SEUS MICROS



**DOMINANDO O DOS -**  
Para as versões 3.3 e 4  
Judd Robbins  
Formato: 16x23cm/680 p.  
ESGOTADO



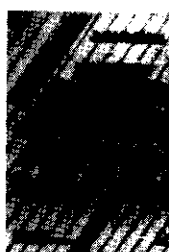
**FERRAMENTAS EM TURBO PASCAL**  
Frank Dutton  
Formato: 16x23cm/412 p.  
Cr\$ 56.000,00  
\* Disquete de 5,1/4" DD para IBM PC e compatíveis contendo 134 programas deste livro.  
Cr\$ 37.000,00



**PROGRAMAÇÃO EM TURBO C++**  
Ben Ezzel  
Formato: 16x23/404 p.  
Cr\$ 55.000,00  
\* Disquete de 5,1/4" DD para IBM PC e compatíveis contendo 32 programas deste livro. Cr\$ 36.000,00



**PROGRAMAÇÃO GRÁFICA EM TURBO C++**  
Ben Ezzel  
Formato: 16x23/618 p.  
Cr\$ 59.900,00  
\* Disquete de 5,1/4" DD para IBM PC e compatíveis contendo 24 programas deste livro.  
Cr\$ 36.000,00



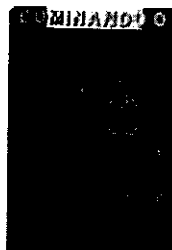
**DOMINANDO O DOS 5.0**  
Judd Robbins  
Formato: 16x23cm/794 p.  
Cr\$ 79.900,00



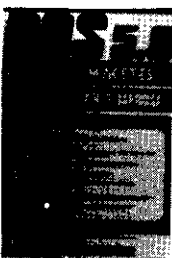
**BIBLIOTECAS EM TURBO PASCAL**  
Adonai Alvino Pessoa  
Formato: 14x21cm/712 p.  
Cr\$ 32.000,00  
\* Disquete de 5,1/4" DD para IBM PC e compatíveis contendo o programa deste livro.  
Cr\$ 34.000,00



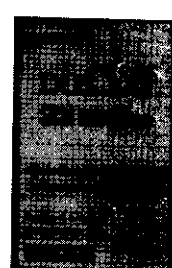
**DOMINANDO A HP LASERJET**  
Alan R. Neibauer  
Formato: 16x23cm/612 p.  
Cr\$ 59.000,00



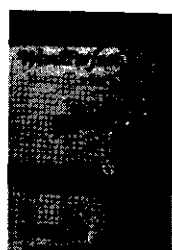
**DOMINANDO O WORDSTAR 5.5**  
Greg Harvey  
David J. Clark  
Formato: 16x23cm/440 p.  
Cr\$ 50.000,00



**DOS 5.0 - DICAS E MACETES**  
Eduardo A. Barbosa  
Formato: 14x21cm/236 p.  
Cr\$ 41.000,00  
\* Os programas deste livro encontram-se disponíveis em um disquete de 5,1/4" DD ou 3,1/2" para toda linha IBM PC e compatíveis.  
Cr\$ 36.000,00



**DOS 5.0 SEM MISTÉRIO**  
Carlos Henrique Mink  
Formato: 14x21cm/164 p.  
Cr\$ 33.000,00



**WORD PERFECT 5.1**  
Rita Belserene  
Formato: 14x21/163 p.  
Cr\$ 28.700,00



**GUIA DO PROGRAMADOR PARA AS PLACAS EGA E VGA**  
Richard F. Ferraro  
Formato: 16x23cm/712 p.  
Cr\$ 62.900,00  
\* Disquete de 5,1/4" DD para IBM PC e compatíveis contendo 80 programas deste livro.  
Cr\$ 36.900,00

**FAÇA JÁ O SEU PEDIDO!**

**EDITORA CIÊNCIA MODERNA**

Desejo receber da EDITORA CIÊNCIA MODERNA o(s) livro(s):

OBS.: Os disquetes são opcionais

LIVROS	DISQUETES
( ) Dominando o DOS ( ESGOTADO )	
( ) Ferramentas em Turbo Pascal Cr\$ 56.000,00	( ) Cr\$ 37.000,00
( ) Programação em Turbo C++ Cr\$ 55.000,00	( ) Cr\$ 36.000,00
( ) Programação Gráfica em Turbo C++ Cr\$ 59.900,00	( ) Cr\$ 36.000,00
( ) Guia do Prog. para as placas EGA e VGA Cr\$ 62.900,00	( ) Cr\$ 36.000,00
( ) Bibliotecas em Turbo Pascal Cr\$ 32.000,00	( ) Cr\$ 34.000,00
( ) Dominando a HP Laser Jet Cr\$ 59.000,00	
( ) Dominando o Wordstar 5.5 Cr\$ 50.000,00	
( ) Dominando o DOS 5.0 Cr\$ 79.900,00	
( ) DOS 5.0 Sem Mistério Cr\$ 33.000,00	
( ) DOS 5.0 - Dicas e Macetes Cr\$ 41.000,00	Cr\$ 36.000,00
( ) Word Perfect 5.1 Cr\$ 28.700,00	

Nome: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Cidade: \_\_\_\_\_

Estado: \_\_\_\_\_ Cep: \_\_\_\_\_

Envio anexo **Cheque Nominal** à  
**EDITORA CIÊNCIA MODERNA**, no valor  
correspondente do total do pedido: Cr\$ \_\_\_\_\_

Assinatura: \_\_\_\_\_

REMETA SEU PEDIDO: RUA WASHINGTON LUIZ, 9 - GR. 403 - RJ - CEP 20230

# CLASSIC SOFT

# TEL.(011) 875-4644

RUA JOÃO CORDEIRO, 489 - FREGUESIA DO Ó - SÃO PAULO - CAPITAL - CEP 02960 - 000

MSX

AMIGA

PC/XT/AT

ADQUIRA SEUS PROGRAMAS PELO REEMBOLSO POSTAL (SEDEX A COBRAR)  
Você faz o pedido por telefone ou carta e só pagará ao recebê-lo no correio

## JOGOS E APLICATIVOS P/ MSX

- ▷ 1, 2, MEGARAM, E MEMORY MAPPER
- ▷ SEMPRE OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS
- ▷ TEMOS MAIS DE 2.000 TÍTULOS
- ▷ PROMOÇÃO - 10 jogos 2 gráts
- ▷ SOLICITE CATÁLOGO GRÁTIS  
Especifique o seu micro

## PROMOÇÕES - PC

PC JOGOS E APL. GRAVAÇÃO COM DISCO  
INCLUSO...Cr\$ 7.000,00 (por disco)  
CADA 10 jogos ou apl. ganhe 1 gráts c/ disco  
CADA 50 jogos ou apl. ganhe 10 gráts com disco  
PARA COMPRAS ACIMA DE Cr\$180.000,00 -  
Pagamento em 2 vezes: metade no ato outra me-  
tade para 30 dias.

## AMIGA e MSX

### JOGOS E APLICATIVOS

- ▷ TEMOS MAIS DE 2.000 TÍTULOS
- ▷ A cada 10 jogos ou aplicativos 1 GRÁTIS
- ▷ ATENDEMOS TODO O BRASIL
- ▷ SOLICITE CATÁLOGO GRÁTIS  
Especifique o seu micro

## CATALOGO DE JOGOS P/ PC XT/AT COM AS ÚLTIMAS NOVIDADES ENTREGA EM 3 DIAS ÚTEIS

COD ADVENTURES	D	COD ADVENTURES	D	COD ADVENTURES	D	COD ADVENTURES	D	COD ADVENTURES	D
■ ADVENTURES ■									
0032 - BAKER STREET	(02)	0076 - CHUCK YEARS	(1)	0335 - STELLAR 7	(4)	0565 - LICENCE TO KILL	(1)	■ JOGOS / NOVIDADES ■	
0049 - BATTLE TECH	(2)	0544 - F-14 TOM CAT	(4)	0394 - THEDEXER	(1)	0210 - MAD MIX	(01)	0919 - NAVEY SEAL	(03)
0066 - CARMEN SAN DIEGO	(1)	0115 - F-15 STRIKE EAGLE	(2)	0395 - THEDEXER 2 (W)	(1)	0213 - MARIO BROSS (VGA)	(01)	0922 - ALLIEN SYNDROME	(02)
EUROPE									
0155 - CODE NAME: ICEMAN (W)	(9)	0116 - F-16 STRIKE EAGLE 2	(2)	0412 - XONIX	(1)	0229 - MARCO POLICE	(1)	0924 - CARMEN SAN DIEGO IN USA	(01)
0529 - CONAN (W)	(7)	0118 - F-16 SIMULATOR	(3)	0589 - XENON 2	(3)	0223 - MIAMI VICE	(01)	0925 - BANBUSAL (EGA/CGA)	(03)
0079 - CONQUEST CAMELOT (W)	(10)	0121 - F-19	(6)	0611 - SEA DRAGON	(01)	0228 - MONOPOLY	(2)	0928 - ATOMICS (VGA)	(01)
0096 - DEFENDER OF CROWN	(1)	0614 - F-117A (W)	(6)	■ ERÓTICOS ■					
0168 - IND. LAST CRUZAD (EGA)	(6)	0127 - FALCON	(2)	0014 - ADULT GAMES	(1)	0249 - PHAROS TUMB	(2)	0929 - TRANSILVANIA (CGA)	(01)
0474 - IND. JONES LAST (VGA)	(14)	0130 - FLIGHT SIMULATOR V 3.0	(2)	0020 - AIDS	(1)	0268 - PRINCE OF PERSIA	(2)	0930 - BIRD	(01)
0607 - KING S OF CHICAGO	(2)	0660 - GUN BOAT	(1)	0054 - BOCA	(1)	0270 - PROHIBITION	(2)	0931 - METROPOLIS	(02)
0186 - KING S QUEST 4 (W)	(9)	0148 - HEAVY METAL	(2)	0077 - CINE PORNO	(1)	0272 - RAMBO 3	(2)	0933 - DEMON'S FORCE	(01)
0196 - LEISURE SUIT LARRY	(2)	0181 - JET F-16	(2)	0262 - PORNO STORY	(1)	0276 - RICK DANGEROUS	(1)	0934 - AARGH	(02)
0201 - LIFE AND DEATH	(02)	0620 - LIGHT SPEED	(5)	0299 - SIMULA 1	(1)	0280 - ROAD RUNNER	(1)	0936 - NIGHT MISSION	(01)
0548 - LOOM	(06)	0236 - OCEAN RANGER	(1)	0349 - STRIP POKER	(1)	0281 - ROBOPOL	(2)	0937 - BEYOND COLLOR	(01)
0592 - MAN HUNTER NEW YORK	(5)	0263 - PT 109	(2)	■ LUTAS ■					
0215 - MANIAC MANSION	(1)	0561 - SHERMAN M-4	(2)	0030 - DRAGON NINJA	(2)	0288 - ROGGER HABBIT	(2)	0938 - ACES OF ACES	(01)
0221 - MICKEY MOUSE	(1)	0508 - SILENT SERVICE 2	(4)	0034 - BARBARIAN	(2)	0290 - SECRET AGENT (W)	(2)	0939 - PACMAN	(01)
0505 - M. MOUSE BIG SURP.	(03)	0297 - SIM CITY (W)	(2)	0055 - BOB WRESTLE	(1)	0612 - SENTINEL'S WORLD	(2)	0940 - ARKANOID II (VGA)	(01)
0638 - OVER LORD	(5)	0329 - STAR TREK	(1)	0056 - BUDOKAN	(2)	0587 - SHOGUN	(01)	0941 - MANIAC MISSION (VGA)	(02)
0598 - PITARES (EGA/VGA)	(3)	0386 - THE HUNT RED OCTOBER	(1)	0058 - BUSHIDO	(1)	0303 - SOBTEUR	(1)	0943 - PREDATOR	(03)
0254 - POLICE QUEST I	(3)	0399 - THUNDER CHOPPER	(1)	0075 - CHAMPION SHIP KARATE	(1)	0304 - SOUKOBAN	(10)	0946 - SIMPSON'S II	(06)
0289 - SAILING SIMULATION	(06)	0400 - TOMAHAWK	(2)	0093 - DEATH SWORD	(2)	0305 - SPACE ACE (VGA)	(10)	0952 - FUNKIN	(01)
0316 - SPACE QUEST III	(08)	0423 - WING COMMANDER (W)	(12)	0104 - DOUBLE DRAGON 1	(2)	0327 - SPY vs SPY	(05)	0953 - TRUMP CASTLE	(05)
0518 - SECRET MONKEY ISL.	(08)	0554 - WINGS OF FURI	(2)	0106 - DOUBLE DRAGON 2	(2)	0330 - STAR TREK V	(03)	0958 - TERAFORM DINOSORIER	(01)
0405 - ULTIMA (VW)	(2)	■ ESPORTES ■							
0410 - VOYAGE CENTER TERRA	(3)	0008 - ABC MONDAY NIGHT	(16)	0183 - KARATEKA	(2)	0315 - STREET FIGHT MEN	(1)	0959 - CANASTRA	(01)
0413 - WAR IN THE MIDDLE EAST	(3)	0512 - BALLISTIX	(1)	0605 - KARNOV	(02)	0364 - SWORD OF SAMURAI	(2)	0960 - ARMY	(01)
■ CORRIDA ■									
0585 - 4X4 OFF ROAD RACING	(1)	0061 - CALIFORNIA GAMES	(1)	0389 - LAST NINJA	(1)	0367 - TARTARUGAS NINJA	(1)	0961 - DUKE	(01)
0017 - AFRICAN RALLY	(1)	0062 - CALIFORNIA GAMES 2	(1)	0193 - LAST NINJA 2	(3)	0648 - TERMINATOR II	(07)	0962 - DOMINIO	(02)
0501 - BILL ELLIOT NASCAR	(4)	0070 - CAVERMAN	(1)	0643 - PANZA KICK BOXING	(2)	0371 - THECNOCOPY	(03)	0963 - SECRET SILVER BLADES	(02)
0586 - CARZY CARS 2	(1)	0111 - EARL WEAVER BASEBALL	(4)	0274 - RASTAM SAGA	(2)	0392 - THE THREE STOOGES	(1)	0965 - EAST SUCKS WEST (VGA)	(02)
0091 - DAYS OF THUNDER	(2)	0126 - FACE OFF (HOCKEY)	(2)	0566 - RENEGADE	(2)	0388 - THUD RIDGE	(3)	0966 - GUN SHIP	(02)
0094 - DEATH TRACK	(2)	0128 - FINAL ASSAULT	(2)	0295 - SHINOBI (W)	(02)	0564 - TOM & JERRY	(2)	0968 - MAMA MAN	(01)
0124 - F-40 FERRARI	(2)	0137 - FUTEBOL AMERICANO	(1)	0515 - STREET FIGHT MAN	(1)	0416 - WEIRD DREAMS	(2)	0969 - CAPITAO AMERICA	(02)
0609 - FERRARI FORMULA 1	(1)	0147 - GOLF	(2)	0526 - TACKDOWN	(2)	■ ESTRATEGIA / RACIOCINIO ■			
0133 - FORD SIMULATOR	(1)	0184 - KING S OF THE BEACH	(2)	0384 - THE BOOK OF MEIKIU	(2)	0026 - ARKANOID 2	(2)	0971 - MAD JOHNSON FOOT	(01)
0134 - FORD SIMULATOR 2	(1)	0191 - LAKER S X CELTICS	(2)	0391 - THE NINJA	(2)	0027 - ART OF WAR	(1)	0972 - WIND SURF	(02)
0144 - GP CIRCUIT (CGA)	(2)	0205 - LOW BLOW	(1)	0401 - TONGUE OF FATMAN	(4)	0038 - BATTLE CHESS	(03)	0973 - SUPER TETRIS	(02)
0563 - HARD DRIVING	(1)	0490 - MANCHESTER UNITED	(2)	0419 - WIND WALKER	(02)	0040 - BATTLE CHESS 2	(2)	0975 - TICO E TECO	(01)
0177 - INDIANAPOLIS 500	(2)	0583 - MAGIC JOHNSON	(1)	■ AÇÃO / AVENTURA ■					
0203 - LOMBARD RALLY	(2)	0216 - MEAN 18 (GOLFE)	(2)	0022 - ALF	(1)	0063 - BILHAR 3D	(1)	0976 - RUSHMAN ATTACK	(02)
0600 - MARIO ANDRETTI RACE	(5)	0231 - NEW MOTORCICLE GP	(2)	0023 - ALIEN SHARKS	(1)	0663 - BLOCK OUT	(4)	0978 - SERVICE PLAY TENNIS	(01)
0244 - OUT RUN	(2)	0237 - OFF SHORE WARRIOR	(2)	0024 - ALTERED BEAST	(2)	0074 - CHESSMASTER 2000	(1)	0979 - ARCAD VOLLEYBALL	(01)
0252 - PIT STOP	(4)	0238 - ONE IN ONE	(1)	0575 - ARACNOPHOBIA (W)(VGA)	(2)	0090 - CUBIC TIC TAC TOE	(1)	0980 - OLYMPIC DECALON	(01)
0264 - POWER DRIFT	(4)	0247 - PC POOLS CHALLENGE	(1)	0513 - ASTERIX	(1)	0089 - CYRUS CHESS	(1)	0981 - BILLIARDUS	(01)
0271 - RACE	(2)	0248 - PGA TOUR GOLF	(2)	0492 - AXE OF RAGE	(2)	0125 - FACES	(1)	0982 - FIRE POWER	(02)
0278 - RM SUZUKI 250CC	(2)	0300 - SKATE OR DIE	(1)	0568 - BAAL	(2)	0152 - HOYLEI	(03)	0984 - FIGHTER BOMBER	(04)
0558 - SITO PONS	(1)	0302 - SKATE ROCK	(1)	0028 - BACK TO THE FUTURE 2	(2)	0588 - ILHA DISNEY	(1)	0988 - PRO SOCCER	(03)
0326 - SPY HUNTER	(3)	0324 - SPEED BALL	(2)	0665 - BACK TO THE FUTURE 3	(5)	0182 - JIG SAN PUZZLE	(2)	0989 - BARDS TALE	(01)
0341 - STREET ROD	(4)	0358 - SUMMER GAMES	(2)	0035 - BATMAN THE MOVIE	(4)	0198 - LEMMINGS (W)	(3)	0992 - VETTE	(03)
0344 - STREET ROD 2	(4)	0375 - TENNIS PRO TOUR	(3)	0052 - BIG TOP	(2)	0209 - MACADAM BUMPER	(2)	0993 - CENTURION	(03)
0350 - STUNT DRIVER	(4)	0425 - TV SPORTS BASKET (W)	(4)	0067 - CAPITAO TRUENO	(2)	0214 - MASTER BLASTER	(2)	0996 - KO BOXING	(04)
0354 - STUNTS (W)	(4)	0435 - WINTER GAMES	(4)	0068 - CASTLE VANIA	(1)	0597 - NIGHT MISSION	(5)	0997 - PRO TENNIS TOUR	(04)
0359 - SUPER BIKE	(4)	0436 - WORLD GLASS (GOLFE)	(1)	0443 - CAT	(1)	0494 - OILWELL	(05)	1001 - THE GAMES WINTER	(02)
0361 - SUPER HANG ON	(1)	0437 - WORLD GAMES	(2)	0629 - DAVID WOLF (W)	(1)	0246 - PAPPER BOY	(1)	1005 - PAP CON	(04)
0362 - SUPER OFF ROAD (W)	(1)	0438 - WORLD CUP SOCCER	(2)	0097 - DINO WARS 2	(7)	0250 - PIMBALL COLLECTION	(1)	1007 - SIM ANT	(01)
0377 - TEST DRIVE 1	(4)	0440 - WORLD TOUR GOLF	(1)	0584 - DONKEY KONG	(1)	0251 - PIPER DREAM	(1)	1011 - ARETICMAT	(03)
0378 - TEST DRIVE 2	(4)	0441 - WORLD TROPHY SOCCER	(2)	0450 - DRAGON'S LAIR (W)(VGA)	(13)	0257 - POP CORN	(2)	1012 - MAGIC KANDIR	(03)
0380 - TEST DRIVE 3 (VGA)	(4)	■ ESPACIAIS ■							
0387 - THE CYCLES	(2)	0018 - AFTER BURNER	(1)	0109 - DURO DE MATAR	(1)	0258 - POPULOUS (CGA)	(6)	1015 - BALANCE OF PLANET	(02)
■ SIMULADORES ■									
0001 - 688 ATTACK SUB	(1)	0557 - AFTER BURNER 2	(3)	0146 - FREDDY HARDEST	(2)	0560 - QUIX	(7)	1018 - MIXED DUP MONTHER	(02)
0002 - 688 ATTACK SUB 2	(1)	0635 - DRAW RIDER (EGA/VGA)	(3)	0445 - FRIENDSH FREDDYS	(3)	0284 - ROCK FORD	(1)	1020 - WIZARD WARS	(01)
0004 - A-10 TANK KILLER	(1)	0112 - ECHELON	(2)	0139 - GAUNTLET	(2)	0571 - SIM EARTH (VGA/W)	(04)	1023 - WERE	(01)
0464 - A-10 TANK KILLER	(08)	0114 - ELITE	(1)	0499 - GAUNTLET 2	(1)	0383 - TETRIS	(2)	1024 - DEMON STALKER	(01)
0016 - ADVANCED FLIGHT SIM.	(1)	0164 - IF IT MOVES SHOOT IT	(3)	0149 - GHOST BUSTER 2	(3)	0467 - WELLTRIS	(2)	1025 - DEMON STALKER	(03)
0021 - AIRCOMBAT SIMULATOR	(2)	0208 - MACH 3	(1)	0149 - HORA DO PESADELO	(1)	0418 - WHELL OF FORTUNE	(1)	1026 - STRIKE ACES (W)	(01)
0043 - BATTLE HAWKS 1942	(2)	0217 - MENACE (EGA)	(2)	0215 - HOSTAGES	(2)	■ GUERRA ■			
0045 - BATTLE OF BRITAIN	(2)	0234 - OBLITERATOR	(2)	0175 - INDIANA JONES	(2)	0059 - CABAL	(1)	1030 - POOL 3.0	(01)
0051 - BATTLE ZONE	(1)	0236 - ROCKET RANGER	(1)	0179 - INFILTRATOR 2	(2)	0078 - COMMANDO	(2)	1031 - DOUBLE GHOST	(01)
		0328 - STAR DEFENCE	(1)	0180 - INTO THE EAGLE'S	(1)	0167 - IKARI WARRIORS	(1)	1032 - TENN SUZUKI	(01)
						0232 - NEW YORK WARRIOR (EGA)	(2)	1033 - PONG PONG	(03)
								1034 - NIGHT SHIFT	(02)
								1037 - TRACON	(01)
								1039 - TROJAN	(01)

COMO COMPRAR NOSSOS PRODUTOS: Peça por telefone, ou relacione em uma folha de papel, os produtos que deseja, indicando o código, nome e a quantidade de disco ocupado; escreva seu nome, endereço, cidade, estado e cep, e nos envie. FORMAS DE PAGAMENTO:  
A) SEDEX à cobrar, você só pagará quando retirar o pedido no correio da sua cidade.  
B) CHEQUE NOMINAL: À CLASSIC SOFT LTDA., PARA SUA COMODIDADE E ECONOMIA RECOMENDAMOS FAZER O

PEDIDO POR CHEQUE NOMINAL, POIS VOCE RECEBE SEU PEDIDO EM CASA.  
DESPESAS POSTAIS: (Encomenda Registrada) pedido até 10 discos Cr\$12.000,00 (este preço é para pagamento em cheque).  
PREÇO DE CADA GRAVAÇÃO JOGOS OU APLICATIVOS JÁ COM DISCO 5 1/4 INCLUSO: Cr\$ 7.000,00  
PROMOÇÃO: PARA CADA 10 GRAVAÇÕES, 1 GRÁTIS JÁ COM DISCO.

REMETEMOS PARA TODO BRASIL CATALOGO GRATIS ESPECIFIQUE SEU MICRO

CLASSIC

COD. Q NOME DO PROGRAMA - TIPO

A0001 01 1001 - Editor Gráfico de local utilização  
A0026 02 ABC TALK - Aprenda a falar inglês, inacreditável  
A0059 02 ACTIVE FILE - Agenda e calendário  
A0090 01 ADAL DE ESCOLAS E ACAD. - Sistema para o acadêmico  
A0002 02 ADVENTURE TOOLS KIT - Editor de JOGOS ESTILO ADVENTURE  
A0004 01 AGENDA - AGENDA COMPLETA  
A0069 01 AMPLE NOTICE - CALENDÁRIO, ALARME, AGENDA, ETC.  
A0292 01 AMY'S FIRST PRIMER - COLEÇÃO DE JOGOS PARA CRIANÇAS  
  
A0426 01 ARJ - COMPACTADOR E DESCOMPACTADOR  
A0006 01 ARTIST - SUPER EDITOR GRÁFICO DE FÁCIL UTILIZAÇÃO  
A0007 01 ASC EXPRESS - VÁRIOS UTILITÁRIOS-ZAPPER, MODEM...  
A0179 02 ASEASY - PLANILHA ELETRÔNICA  
A0008 01 ASTRAL - FAZ MAPAS E CÁLCULOS ASTROLÓGICOS  
A0207 01 ATLAS PC - MAPA MUNDO GEOGRÁFICO TODOS PAÍSES  
A0285 01 ATS LOW - DIMINUI A VELOCIDADE DE SEU 286 E 386  
A0177 01 AUDIO II - CONTROLE DE DISCOS E FITAS MUSICAIS  
A0220 01 AUDIO LOG - CONTROLE SEUS DISCOS E FITAS MUSICAIS  
A0100 01 AUTO MENU - CRIA MENUS DE BARRAS EM SEUS DISCOS  
A0001 01 AWAK - 2.80 - LINGUAGEM ASSEMBLER  
A0183 07 AXS - COMPLETO SISTEMA DE CONTABILIDADE  
A0002 01 BANNER MANIA - PARA ELABORAÇÃO DE FACHAS, EXCELENTE  
A0379 01 BANNER & SING MAKER - FAZ FACHAS, CARTAZES E BANDEIRAS  
  
A0354 01 BASIC LINE - UTILITÁRIOS PARA PROGRAMAÇÃO EM BASIC  
A0014 02 BENCH MARK - FAZ TESTES DE HARDWARE NO MICRO  
A0075 02 BILL POWER PLUS - CONTABILIDADE, EMITE NOTAS  
A0147 01 BIORITMO - FAZ BIORITMO COMPLETO  
A0340 01 BOX - UTILITÁRIOS PARA CRIAÇÃO DE TELAS  
A0362 01 BRAD FORD - PASSA TEXTOS EM ASCII EM OUTRAS FONTES  
A0286 01 CALCULUS - ENSINA TRIGONOMETRIA E ALGEBRA  
  
A0402 01 CAT DISK - CATALOGADOR DE DISCOS  
A0254 02 CASH TRAC - CONTROLE BANCÁRIO E DE INVESTIMENTOS  
A0018 02 CHART PC - GRÁFICOS E ESTATÍSTICAS COMERCIAIS  
A0391 02 CHASM - CURSO DE ASSEMBLER, EXCELENTE  
A0020 02 - CHECK IT - FAZ TESTES DE HARDWARE NO MICRO  
A0137 02 CHECK IT OUT - ACOMPANHA O MOVIMENTO BANCÁRIO, CHEQ.  
A0307 01 CHEMICAL MOLECULAR - APRESENTA ESTRUT. MOLECULARES EM 3D  
A0168 01 CHIE - PARA CONTROLE DE ENTSAIDA DE CHEQUES  
A0290 01 CHIRO - BANCO DE DADOS PARA MÉDICOS  
A0022 03 CHI WRITER 3.02 - EDITOR DE TEXTOS COM VÁRIAS FONTES  
A0278 01 CHIPCAL 3 - TRANSFORMA SEU MICRO EM CALCULADORA  
A0334 01 CICO & PILOT - PARA ENGENHARIA E DESENHO TÉCNICO  
A0264 01 COLLAGE - FAZ DESENHOS, E DIBE-OS COMO SLIDES  
A0156 01 COMPASS - PARA AUTOMAÇÃO DE ESCRITÓRIO  
A0416 01 COMPASS - SUPER EDITOR MUSICAL POR PARTITURAS  
A0025 03 CONSTITUIÇÃO ELETRÔNICA TON A CONSTITUIÇÃO BRASILEIRA  
A0389 01 CONTAS A PAGAR/RECEBER - COMPLETO SISTEMA COM NIT  
A0403 01 COOPER GRAPHICS +1 - FIGURAS, BORDAS E MOLD. EDITORES  
A0404 01 COOPER GRAPHICS +2 - FIGURAS EDITORES GRÁFICOS  
A0249 01 CRYSTAL - GERA MODELOS DE CRISTAIS EM 3 D (JEGA)  
A0319 01 CROSS REF - FERRAMENTA PARA PROGRAMADORES EM BASIC  
A0421 04 CSHOW (MGAEGA) - DEMO GRÁFICA COM FOTOS DIGITALIZADAS  
  
A0405 02 DATA BOSS - SUPER BANCO DE DADOS  
A0333 01 DATA PILOT - GRÁFICOS BIDIENSONAIS  
A0225 01 DAZZLE DEMO - FANTÁSTICA DEMO GRÁFICA (MGA)  
A0377 01 DCCPY MENU MAIR - VÁRIOS UTILITÁRIOS PC/MAT  
  
A0284 01 DESK AND MATH - RELOGIO, ALARME, BANCO DE DADOS, ETC.  
A0003 01 DIAGNOSTIC - ANTI-VIRUS  
A0305 01 DIET DISK - EXCELENTE DIETAS E CONTROLE DE PESO  
A0344 01 DIRECTOR - AUXILIAR DO DOS  
A0357 01 DISAM - PARA PROGRAMADORES QUE USAM GW-BASIC  
A0222 01 DISK BASE - CONTROLE SEUS PROGRAMAS E DISQUETES  
A0141 01 ISK CATALOGO - ORGANIZE SEUS DISCOS E PROGRAMAS  
A0314 01 DISK COMMAND - CRIAR, RECUPERAR, DISCOS E WINCHES  
A0425 01 DISK DUPE - SUPER COPIADOR DE DISCOS  
  
A0295 01 DOS CONTROL MENU - MOSTRA E EXECUTA COMANDOS DO DOS  
A0311 01 DOS LOCK - PARA PROTEGER E ACESSOS NO WINCHESTER  
A0213 03 DE GENIUS - OTIMO EDITOR GRÁFICO  
A0384 01 DRAFT CHOICE - PROGRAMAS PARA DESENHO ESTILO CAD CAM  
A0487 03 DREAM - PODEROSO BANCO DE DADOS  
A0373 01 DRIVECHK B AUGM - TESTE E ALINHAMENTO DE DRIVES  
A0371 01 DS BACKUP PLUS - PARA TIRAR BACK UP DO WINCHESTER  
A0320 01 DOZES - AUXILIAR DO DOS  
A0301 01 EASY INVENTORY - CONTROLE DE ESTOQUE  
A0374 01 EDDY - MODIFICA DATA E HORA DO DIRETÓRIO  
A0362 01 EDRAW - PERMITE DESENHAR E IMPRIMIR DIAGRAMAS  
A0216 03 EGA PAINT - SUPER EDITOR GRÁFICO PARA MONITORES EGA  
A0383 01 ELECTRON - SOLUÇÃO EQUAÇÕES ELÉTRICAS  
A0396 01 LETRO - EFETUA ORÇAMENTO DE PROJETOS ELÉTRICOS  
A0153 01 EQUATOR - ENSINO DE MATEMÁTICA E FÍSICA  
A0036 01 ETIQUETAS - FAZ ETIQUETAS PARA DISCOS COM DIRETÓRIOS  
A0037 01 EUREKA: THE SOLVER - RESOLVE CÁLCULOS MATEMÁTICOS  
A0280 01 EVALUATE - RESOLVE EQUAÇÕES MATEMÁTICAS  
A0038 01 EZ FORM - FAZ FORMULÁRIOS COMERCIAIS  
A0039 01 EZ MENU - PARA CRIAÇÃO DE MENUS  
A0040 01 FALA - SINTETIZADOR DE VOZ  
A0260 01 FANCY LABEL - ETIQUETAS PARA MALA DIRETA  
  
A0347 01 FAST - LINGUAGEM  
A0043 01 FAST GRAPHS - EDITOR GRÁFICO  
A0044 01 FAST BACK - COMPACTADOR DE ARQUIVOS

A0359 01 PC SCHEMATIC - PROGRAMA PARA ESQUEMAS ELÉTRICOS  
A0257 01 PC STOCK - CONTROLE DE AÇÕES DA BOLSA  
A0174 01 PC TOUCH - ENSINA UTILIZAR TECLADO E IMPRESSORA  
A0310 01 PC UTI - MULTI PROGRAMA IMPRESSORA E DOS  
A0245 01 PC VT - EMULA TERMINAIS VT102 E VT100  
A0297 03 PC WRITER - EXCELENTE EDITOR DE TEXTOS  
A0355 01 PD VIM - DEBUG  
A0358 01 PERSONAL CALENDAR - AGENDA DE COMPROMISSO COMPLETA  
A0293 01 PHANOMAN - EDITOR MUSICAL, IMPRIME PARTITURAS  
A0131 01 PICTURE LABEL - CRIA ETIQUETAS GRÁFICAS  
A0326 02 PICTURE THIS - DESENHOS PROFissionais E TÉCNICOS  
A0369 02 PIQUETTE - TELAS COM LAYOUTS PERSONALIZADAS  
A0087 01 PIZZAZ - CAPTURA QUALQUER TELA E IMPRIME  
A0302 01 PORTRAC - CONTROLE DE INVESTIMENTOS  
A0150 02 POWER SHEETS - SUPER PLANILHA DE CÁLCULOS EM 3D  
A0309 01 PRINT CONTROL - PERMITE SELECIONAR E IMPRIMIR TELAS  
A0089 03 PRINT MAGIC - FAZ CARTAZES, FAIXAS, CALENDÁRIOS ETC.  
  
A0410 02 PRINT SHOP GRAPHICS - FIGURAS PPRINT SHOP - DE 200  
A0097 01 PRIVATE BOOK KEEPER - CONTAS A PAGAR/REC. CONTABILIDADE  
A0318 01 PRIVATE LINE - PROTEGE E DESPROTEGE ARQUIVOS  
A0331 01 PROBABILITY STATIST - PROG. MATEMÁTICA E ESTATÍSTICA  
A0167 01 PROCON FORTUNE - ASTROLOGIA, NUMEROLOGIA, PERFIL PESSOA  
A0230 02 PRO DESIGN - CAD CAM PROJETOS GRÁFICOS  
A0261 02 PRO FILE - AGENDA, IMPRIME ETIQUETAS, FORMULÁRIOS  
A0325 01 PROGRAMMER UTILITIES - CRIA TELAS PARA DB2 E DB3  
A0332 01 PWTSTAR - ANÁLISE NUMÉRICA DE POLINÔMIOS  
A0315 03 Q-MODEM - PROG. TELECOMUNICAÇÃO PARA MODEMS  
A0364 01 QUBECALC - PROGRAMA TRIDIMENSIONAL  
A0381 01 ROTOR - CRIAÇÃO DE BORDAS DE DESKTOP  
A0099 01 SAH - FANTÁSTICA AGENDA DE COMPROMISSOS  
A0365 01 SCREEN & PRINTER - COMPRIE E EXPRIME CARACTERES  
A0143 01 SCREEN DESIGNER - DESENHA E CRIE TELAS PARA VIDEO  
A0390 01 SERFI - GRANDE UTILITARIO PARA CONSTRUÇÃO ARQUIVO  
A0349 01 SERIAL FILE COPY - TRANSFERE ARQUIVOS EM 2 MICROS  
A0102 01 SIMPLE LABELS - PARA ELABORAÇÃO DE ETIQUETAS  
  
A0256 01 SIDE WRITER - PERMITE IMPRIMIR DOCUMENTOS DE LADO  
A0105 01 SIST. CONTROLE ESTOQUE - COMPLETO CONT. ESTOQUE  
A0248 01 SKI CLOCK - PROGRAMA DE ASTROLOGIA E ASTRONOMIA  
A0224 01 SKY GLOBE - FAZ MAPAS DAS ESTRELAS E CONSTELAÇÕES  
A0300 01 SLIDE GENERATION - EDITORAÇÃO DE SLIDES  
A0104 01 SMART WORK - FAZ MAPAS DE CIRCUITOS ELETRÔNICOS  
A0372 01 SMART WORK - ORGANIZA SUA BIBLIOTECA DE PROGRAMAS  
A0190 01 SPANISH VERB - ENSINO ESPANHOL  
A0394 01 SQUEEZE PRINT - PERMITE IMPRIMIR EM BORDA COLUNAS  
A0304 01 STATISICAL CONSULTANT - AUXILIA NAS SUAS PESQ. ESTAT.  
A0107 01 STOCK INVENTORY - CONTROLE DE ESTOQUE  
  
A0306 01 SURVEYOR - FAZ CÁLCULOS E DESENHOS EM ESCALAS  
A0356 01 TREF - UTILITÁRIOS PARA TURBO PASCAL  
A0108 01 TABELA PERIODICA - TUDO SOBRE ELEMENTOS DA TABELA  
A0146 01 TAROT - TAROT  
A0363 01 TECHNICAL EDITOR - EDITOR DE TEXTOS  
A0276 01 TEMSCAL - PROG. MP/ANALISE DES. DE SOFT  
A0275 01 TEST AND TRAIN - PARA PREPARAR TESTES E EXEMPLOS  
A0109 01 THE ART STUDIO - EDITOR GRÁFICO DE FÁCIL UTILIZAÇÃO  
A0110 01 THE MUSIC CONTROLLER - EDITOR MUSICAL COM PARTITURAS  
A0209 04 THE NEWS ROOM PRO - PARA EDIÇÃO DE JORNAIS E TEXTO  
A0287 01 TOUCH TYPE TUTOR - CURSO DE DACTILOGRAFIA  
A0133 01 TRANSLATOR - FAÇA O SEU PRÓPRIO DICCIONÁRIO  
A0375 01 TURBO FLOW - PARA DESENHAR FLUXOGRAMAS  
A0112 01 TUTOR ALEMÃO - ENSINA A LINGUA ALEMÃ  
A0303 01 TUTOR COM - ENSINA O USO DO DOS E DO PC  
A0113 01 TUTOR DOS Y 4.01 - TUDO SOBRE OS COMANDOS DO DOS  
A0114 01 TUTOR LOTUS 1-2-3 - ENSINA TUDO SOBRE O LOTUS 1-2-3  
A0158 02 TUTOR TURBO C - ENSINA A LINGUAGEM TURBO C  
A0115 02 TYPE SETTER PC - EXCELENTE EDITOR DE TEXTOS  
A0221 01 TYPING TUTOR - CURSO DE DACTILOGRAFIA  
A0399 01 UNIKET GOLD - AGENTUADOR EM PORTUGUES NOS EDITORES  
A0412 02 UNISCOREN - GERADOR DE TELAS PARA TODAS AS LINGUAS  
A0296 01 UNITS - FAZ CONVERSÃO DE UNIDADES DE MEDIDAS  
A0395 01 UN PROTECT - PROTEGE ARQUIVOS E CÓPIA, AUTO. PROTEG.  
A0346 01 VECTOR - ANÁLISE TABELA DE INTERRUPTO VETORIAL  
A0263 01 VIDEO CHEM - ENSINO DE QUÍMICA, VALENCIAS, ATOMOS  
A0380 01 VIDEO RENTAL SYSTEM - PROGRAMA PARA VIDEO LOCADORA  
A0237 01 VTX PC - PROGRAMA PARA USO COM MODEM  
A0427 01 DISK NAVIGATOR-SHELL DO DOS - FÁCIL USO  
A0428 01 SISTEMA MALA DIRETA - Mala Direta  
A0429 01 EXPLOSIV - movimentação de tela  
A0430 01 FLEX - movimentador de tela  
A0431 01 BOOK WINDER - banco de dados plvivos  
A0432 01 MONOMOGRAPH - editor de texto  
A0433 01 EXPRESS CHECK - banco de dados classif. + contab. banc.  
A0434 01 FOLLI - mala direta física e gráfica  
A0435 02 ABILITY - editor de texto a graf.  
A0437 01 COMPU SHOW - progr. gráfico pdesenho  
A0438 02 BEST WORD - editor de texto  
A0440 01 MAG BASE - bca. dados pdesenho  
A0441 01 DATA BASE PUBLISHER - cont. pdesenho-armazena dados  
A0442 02 CONTROLE BANCÁRIO - em português  
A0444 01 SISTEMA DE CONTAS - em português  
A0445 01 CONTAS A RECEBER  
A0446 01 CONTROLE BANCÁRIO  
A0447 01 CONTAS A PAGAR

A0312 01 FILE PATH - PERMITE VER SETORES DE DISCOS IMPRIMIR  
A0227 02 FIRST CHOICE - EDITOR DE TEXTOS E BANCO DE DADOS  
A0127 04 FRASH CARDS - DICCIONARIO DE INGLÊS COM 7000 PALAVRAS  
A0045 01 FRASH CODE - CRIA TELAS TELAS PARA DBASE  
A0046 01 FLEXICAL - AGENDA DE COMPROMISSOS  
A0270 03 FLOW DRAW - EDITOR DE FLUXOGRAMA, MAPAS, TABELAS  
A0348 01 FLUHOI PLUS - PROTETOR DE PROGRAMAS CONTRA VIRUS  
A0388 01 FOLHA DE PAGAMENTO - COMPLETO SISTEMA F. PAGAMENTO  
A0048 01 FONTASY - VÁRIOS TIPOS DE LETRAS IMPRESSORAS  
A0321 02 FONTED DISK - EDITOR DE CARACTERES (MGA/EGA)  
A0342 01 FOREIGN LANGUAGE - ENSINA LINGUAGENS ESPANHOLA, ALEMÃO...  
A0397 01 FOR FORGAFERS - PARA CATALOGAR E ORDEMAR SUAS FOTOS  
A0323 01 FORGE VERSION - UTILITARIO DE TELA DBASE 3  
A0332 01 FORMMASTER - EDITOR DE FORMULÁRIO  
A0049 01 FORMAT MASTER - FORMATA DISCOS EM ATÉ 800 KBYTES  
A0267 01 FUNNERS - ENSINO DE MATEMÁTICA PARA CRIANÇAS  
A0140 02 GALAXY - SUPER EDITOR DE TEXTOS ESTILO WS  
A0055 01 GRAPH IN THE BOX - EDITOR GRÁFICO  
A0378 01 GRAPHIT - FAZ GRÁFICOS COMERCIAIS  
A0242 01 GUIA PAULISTA - GUIA DE HOTEIS RESTAURANTES DE S. PAULO  
A0376 01 HARD DISK UTILITIES - UTILITÁRIOS PARA WINCHESTER  
A0283 01 HEBREW KULZ - ENSINA A LINGUA HEBRAICA  
A0046 01 HEXACALCUL - COMANDOS DE EDIÇÃO PARA USAR EM ARQUIVOS  
A0336 01 HEXEDIT - EDITA EM HEXADECIMAL QUALQUER ARQUIVO  
A0341 01 HEXTODEC & DECITODEC - PROG. AUXILIARES PARA ASSEMBLER  
A0313 01 HDM - GERENCIADOR DE DISCO RÍGIDO  
A0060 01 HOROSCOPE - FAZ HOROSCOPOS  
A0245 01 HOME MANAGEMENT - CONTABILIDADE PESSOAS  
A0236 01 HOME VIDEO PRODUCTION - FAZ ABERTURA VIDEO CASSETTE  
A0145 01 ICHING - ICHING  
A0227 01 IDEAL TERMINAL - PROG. DE COMUNICAÇÃO EMULA TERMINAIS  
A0061 01 IMAGE 3D - PODEROSO CAD CAM  
A0308 01 IMAGE PRINT - FAZ IMPRESSÃO COM ALTA QUALIDADE  
A0238 04 INAVISION - SUPER EDITOR DE TEXTOS  
A0273 02 INCONTROL - SISTEMA PARA AUXILIAR NO ESCRITÓRIO  
A0152 01 INSTALCAL - PLANILHA DE CÁLCULOS  
A0062 01 ITALIAN TUTOR - ENSINA LINGUA ITALIANA  
  
A0244 01 LABE COAT - PROGRAMA PARA LAB. E ANÁLISES CLÍNICAS  
A0063 01 LABELS UNLIMITED - EDITOR DE ETIQUETAS VÁRIOS TAMANHOS  
A0064 01 LAP LINK V 2.05 - AUXILIAR PARA DOS/CÓPIA, APAGA...  
A0065 01 LETTER WRITER - EDITOR DE TEXTO FÁCIL USO  
A0371 01 LIST - PARA IMPRESSÃO DE DOCUMENTOS  
A0219 01 LOCKSMITH - COPIADOR DE DISCOS, ZAPADOR, ETC.  
A0067 01 LOTO DESDOBRADO - FAZ SORTEIO DA LOTO PODENDO IMPRIMIR  
A0084 01 LOTO FEVER - FAZ O PERFIL DA PESSOA  
A0156 01 LQ PRINTER - FAZ CASCALHO COM DIVERSAS LETRAS  
A0335 01 LSTOR/TURBO - UTILITÁRIOS PARA TURBO PASCAL  
  
A0393 01 MAGIC FINGERS - ANÁLISE CALIGRÁFICA  
A0068 01 MAIL MONSTER - FAZ E IMPRIME ETIQUETAS  
A0173 01 MAKEN DAY - IMPRIME RELATÓRIOS, AGENDAS, CALENDÁRIOS  
A0069 01 MALA DIRETA PRO BASE - COMPLETO SISTEMA MALA DIRETA  
A0291 01 MARKET - CONTROLA E ANÁLISE MERCADO DE AÇÕES  
A0246 01 MASTER FILE DISK - EDITOR ARQUIVOS, PROCURA E LE ARQ.  
  
A0258 01 MATRIX CALCULATOR - FAZ ANÁLISE ESTATÍSTICA  
A0070 01 MEAL MASTER - ENSINA VALOR PROTEICO DOS ALIMENTOS  
A0271 01 MEDIA MASTER - OTIMO AUXILIAR DO DOS  
A0338 02 MENU CONSTRUCTION - CRIA MENUS CORES E SOMBRADO  
A0251 03 MICAL - EXCELENTE DIAGNÓSTICO MÉDICO  
  
A0172 01 MICRO GENE - CÁLCULOS GENÉTICOS  
A0157 01 MICRO REGISTER - CONTABILIDADE  
A0329 01 MINIGEN - OUTRO UTILITARIO PARA TURBO PASCAL  
A0071 01 MINDEM - VÁRIOS UTILITÁRIOS PARA MODEM  
A0343 01 MONODRAW & SCREEN DESIG. - AUX. MP/ROG. N. TURBO PASCAL  
A0396 01 MORSE - GERA CÓDIGO MORSE DE FRASES  
A0259 01 MR. LABEL - FAZ ETIQUETAS EM VÁRIOS TAMANHOS  
A0282 01 MULTI BASE - GERENCIADOR DE BANCO DE DADOS  
A0072 01 MULTIFUNCTION - VÁRIOS UTILITÁRIOS, ETIQUETAS, AUDIO...  
A0073 01 MULTIMATE - EDITOR DE TEXTOS PROFISIONAL  
A0268 02 MUSE - BANCO DE DADOS PARA ESCRITÓRIO  
A0328 01 MYSTIC PASCAL - FERRAMENTA DE PROGRAMAÇÃO EM PASCAL  
A0208 01 NEW YORK WORM - PODEROSO EDITOR DE TEXTOS  
A0353 01 NORLAND - APRESENTA SOLUÇÕES GRANDES PROBLEMAS  
A0165 01 OM SIDE - IMPRIME NO RODAPÉ DA PÁGINA  
A0247 01 ORACLE - ENSINA A USAR TAROT E ICHING  
A0417 01 ORIGAMI BASIC - ENSINA A FAZER ANIMAIS DE PAPEL  
A0082 01 ORGÃO ELETRÔNICO - SIMULADOR DE ORGÃO ELETRÔNICO  
A0385 03 PASCAL TOOL - UTILITÁRIOS PARA PASCAL  
A0083 02 PASCAL TUTOR - ENSINA TUDO SOBRE ESSA LINGUAGEM  
A0400 02 PC BROWSE - PESQUISA TEXTOS EM OUTROS PROGRAMAS  
A0134 03 PC CALC - PODEROSA PLANILHA DE CÁLCULOS  
A0200 01 PC DEAL - COMPLETA CONTABILIDADE  
A0324 01 PC DOCTOR - FAZ ANÁLISE DE HARDWARE NO DISCO  
A0337 01 PC FONT - IMPRIME CARACTERES EM ASCII  
A0288 02 PC HELP - ENSINA A USAR O DOS  
A0085 01 PC ILLUSTRATION - EDITOR GRÁFICO COM OTIMOS RECURSOS  
A0281 01 PC INVENTORY - GERA RELATÓRIOS DE ITENS DE INVENTARIOS  
A0272 05 PC KEY DRAW - EXCELENTE DESKTOP PUBLISHING  
A0142 01 PC MUSICIAN - CRIE E TOQUE MÚSICAS  
A0084 01 PC ORGANIZER - GERADOR DE MENUS POR JANELAS  
A0180 03 PC OVERLOAD - ADMINISTRAÇÃO DE CONDOMÍNIOS  
A0170 02 PC PAYROLL - FOLHA DE PAGAMENTO  
A0154 01 PC PROFESSOR - ENSINA PROGRAMAS EM BASIC  
A0148 02 PC PROJECT - MCONTROLLE DE PROJETOS COMPLEXOS

HCI LIGHT

- CADASTRO DE CLIENTES
- CADASTRO DE PRODUTOS
- CONTROLE DE ESTOQUE
- CONTAS A PAG. E RECEBER
- MALA DIRETA
- SALDOS BANCÁRIOS...

Ideal para controlar sua Micro e Pequena Empresa.  
Tudo isso em apenas 1 programa com manual em português bem detalhado.

CONTROLE-SE

Para controlar de forma integrada todas as suas finanças e contas correntes em Banco, listando no final do mês tudo sobre o seu dinheiro. Além disso, há também agenda de compromissos, calendários, máquinas de calcular. Enfim um completo sistema de fluxo de caixa. Acompanha manual detalhado.

CONTRO. INTEGRADO

Ideal para controle de empresas de pequeno e médio porte. Opera à base de menus auto-explicativos e senhas de acesso definidas pelo usuário, possui um completo sistema de Mala Direta, Contas a Pagar e Receber, Saldos Bancários, Calendários, Agenda, Indicador Financeiro, etc... Acompanha manual detalhado

MULTI EMPRESAS

Nova versão do Controle Integrado possibilitando o controle independente de até 99 empresas diferentes, além de conter todos os excelentes recursos do Controle Integrado. Acompanha manual super detalhado e fácil de se entender.

Liste a estrutura e os dados dos arquivos .DBF

# Ferramentas para Clipper em nova edição

Micro: PC XT / AT

Memória: 512 Kbytes

Video: CGA

Linguagem: Pascal

Requisitos: Nenhum

□ José De Paula R. Da Silva

Esta é uma nova edição do utilitário LISTDBF.C, criado por Carlos Roberto Macedonio (publicado em dezembro de 91, no número 111 de MICRO SISTEMAS).

Inovado e convertido para a linguagem Pascal, este utilitário objetiva eliminar o uso do dBase, Fox+ ou qualquer outro banco de dados para se listar um arquivo, ou mesmo para se verificar a sua estrutura. Assim, evita-se a redução de memória disponível, além da perda de tempo em se esperar entrar e sair dos utilitários.

Tem como função listar a estrutura e os dados do arquivo .DBF, sendo que todos os campos, ou os pré-definidos, na linha de comando. Tudo isso diretamente da linha de PROMPT do DOS.

O programa ainda manda os dados para a impressora.

## SYNTAXE:

LISTDBF NOME[.DBF] [STRU] - lista a estrutura do arquivo no vídeo;

LISTDBF NOME[.DBF] [STRU] [PRN] - lista a estrutura na impressora;

LISTDBF NOME[.DBF] - lista os dados do arquivo no vídeo;

LISTDBF NOME[.DBF] [PRN] - lista dados na impressora;

LISTDBF NOME[.DBF] [CAMPO1 ... CAMPOn] - lista os campos específicos;

LISTDBF NOME[.DBF] [PRN] [CAMPO1 ... CAMPOn] - lista na impressora.

**JOSÉ DE PAULA RODRIGUES DA SILVA** é eletrônico e eletricista de produção. Autodidata, programa em Pascal, C, Clipper, Fox+, Basic e dBaseIII Plus.

```
program list_Structure_DBF;
(*****
(*****      PROGRAMA ALTERADO E MELHORADO      *****)
(*****      P O R:      *****)
(*****      JOSE DE PAULA RODRIGUES DA SILVA      *****)
(*****
uses crt,dos,printer;

type DBF_HEADER = record
  signature : char; (* 03 = dbf, 83 dbf+dbt *)
  ymd : array [1..3] of char; (* y+1900 m d Data da
ultima atualizacao *)
  last_rec : integer; (* ultimo registro *)
  data_off : array [1..4] of char; (* Inicio da massa de
dados *)
  rec_size : integer; (* Tamanho do registro *)
  pad : string[20];
end;

DBF_FIELD = record
  nome : string[11]; (* Nome do Campo *)
  tipo : char; (* Tipo do Campo *)
  pad : string[4];
  compr : array [1..2] of integer;
  pad1 : string[14];
end;

const
  nocampo : array [1..5] of string[9] =
('Caracter','Numerico','Logico ',
'Data ','Memo ');
  nodbf : string[4] = '.dbf';
```

```

erros : array [1..2] of string = ('Erro de
leitura!!', 'Erro: Nao e'' um .DBF');

var
  PARCAMPO : array [1..100] of string[11];
  registro : array [1..100] of DBF_FIELD;
  cabec : DBF_HEADER;
  fcabec : file of DBF_HEADER;
  campo : DBF_FIELD;
  fcampo : file of char;
  t,x,comp2,
  qtdcampos,
  pause : integer;
  comp,tot : longint;
  arquivo : string;
  txtlst : text;
  carac : char;
  naonome,
  SoEstru,
  habilst : boolean;

function strint (vlr,qtd : integer): string;
(-----Converte Numeros inteiros em String-----)
var
  texto: string;
begin
  str (vlr:qtd,texto);
  strint := texto;
end;

function strtipo (car: char) : integer;
(-----Devolve a posicao do Caracter no Array-----)
begin
  car:=upcase(car);
  for x:=1 to 5 do
    if pos (car,nocampo[x])(>0) then begin
      strtipo:=x;
      exit;
    end;
  strtipo:=0;
end;

procedure erro(n:integer);
(----Escreve a Mensagem de Erro e Termina o Programa----)
begin
  writeln('!!! ',erros[n]);
  halt(1);
end;

function space (qtd : integer) : string;
var
  texto: string;
  y : integer;
begin
  texto:='';
  for y:=1 to qtd do
    texto:=texto+' ';
    space:=texto;
  end;

function trim ( texto :string) : string;
var
  y : integer;
begin
  y:=1;
  repeat
    if texto[y]=' ' then
      delete (texto,y,1)
    else
      inc(y);
  until y=length(texto);
  trim:=texto;
end;

function le : char;
(-----Efetua a Leitura de Um Caracter no Arquivo-----)
begin
  read (fcampo,carac);
  le := carac;
end;

procedure list;
var
  espacos :string;
  y,z,data : integer;
begin
  writeln (txtlst);
  write (txtlst,'RECORD# ');
  for t:=1 to qtdcampos do begin
    registro[t].nome:=trim(registro[t].nome);
    y:=length(registro[t].nome);
    if registro[t].compr[1] > y then
      espacos := space((registro[t].compr[1]-y)+2)
    else
      espacos:=space(2);
    if parcampo[1]='' then begin
      if registro[t].tipo='D' then
        write (txtlst,' ',registro[t].nome,espacos)
      else
        write (txtlst,registro[t].nome,espacos);
        insert (' ',registro[t].nome,1);
      end
    else begin
      z:=1;
      repeat
        if parcampo[z]=registro[t].nome then begin
          insert (' ',registro[t].nome,1);
          z:=paramcount-1;
        end;
        inc (z);
      until z=paramcount;
      if registro[t].nome[1]=' ' then
        if registro[t].tipo='D' then
          write (txtlst,' ',copy (registro[t].nome,2,length(

```

```

registro[t].nome)-1),espacos)
else
write (txtlst,copy (registro[t].nome,2,length(
registro[t].nome)-1),espacos)
end;
end;
writeln (txtlst);
if cabec.last_rec=0 then exit;
repeat
carac:=le;
until carac=' ';
comp2:=1;
tot:=1;
pause:=6;
write (txtlst,rint (tot,5),'# ');
repeat
for t:=1 to qtdcampos do begin
data:=0;
for x:=1 to registro[t].compr[i] do begin
carac := le;
inc(data);
if (registro[t].tipo='D') and ((data=5) or (data=7))
and
(registro[t].nome[i]=' ') then begin
write (txtlst,'/');
data:=5;
end;
if registro[t].nome[i]=' ' then
write (txtlst,carac);
inc (tot);
end;
if tot > cabec.rec_size-1 then begin
writeln (txtlst);
inc (pause);
if (habilst) and ((pause div 58)=1) then begin
writeln (txtlst,chr(12));
writeln (txtlst,' Co.
JPRSoft 27/12/1991 Ver 2.5');
writeln (txtlst,' Listador de
Estrutura e Arquivo .DBF');
writeln (txtlst);
writeln (txtlst,'Dados do Arquivo .DBF
',arquivo);
writeln (txtlst,'Campo Nome do Campo Tipo
Compr. Dec. ');
writeln (txtlst);
writeln (txtlst,'Continuacao.. ');
writeln (txtlst);
pause:=8;
end;
inc(comp2);
if comp2<cabec.last_rec then
write (txtlst,rint (comp2,5),'# ');
carac:=le;
tot:=1;
end
else begin
y:=length(registro[t].nome)-1;
if registro[t].compr[i] > y then

```

```

espacos := space(2)
else
espacos:=space((y-registro[t].compr[i])+2);
if registro[t].nome[i]=' ' then
if registro[t+1].tipo='D' then
if registro[t-1].tipo()='D' then
write (txtlst,espacos)
else
write (txtlst,' ',espacos)
else
write (txtlst,espacos);
end;
end;
until comp2=cabec.last_rec+1;
end;

begin
clrscr;
writeln (' Co. JPRSoft
27/12/1991 Ver 2.5');
writeln (' Listador de Estrutura e
Arquivo .DBF');
if (paramcount(1) then begin
writeln;
writeln(chr(7));
writeln ('Uso: LISTDBF nome[.dbf] [STRU] [PRN] [CAMPO1]
... [CAMPOn]');
writeln;
halt(1);
end;
arquivo:=paramstr(2);
SoEstru:=false;
qtdcampos:=0;
comp2:=1;
for t:=1 to length (arquivo) do
arquivo[t]:= upcase (arquivo[t]);
if (arquivo='STRU') or (arquivo='ESTRU') then begin
SoEstru:=true;
comp2:=2;
end;
arquivo:=paramstr(comp2+1);
HABILST:=false;
for t:=1 to length (arquivo) do
arquivo[t]:= upcase (arquivo[t]);
if (arquivo='LST') or (arquivo='PRN') then begin
habilst:=true;
comp2:=comp2+1;
end;
if (not SoEstru) or (not habilst) then
for t:=1 to paramcount do begin
parcampo[t]:=paramstr(t+comp2);
for x:=1 to length(parcampo[t]) do
parcampo[t,x]:=upcase(parcampo[t,x]);
end
else
for t:=1 to 100 do
parcampo[t]:='';
if habilst then begin
assign (txtlst,'LPT1');

```



```

rewrite (txtlst);
($I-)
writeln (txtlst,'
27/12/1991 Ver 2.5');
($I+)
if ioresult()=0 then begin
  writeln; writeln; writeln (chr(7));
  writeln ('Impressora nao esta'' pronta...');
  halt(1);
end;
writeln (txtlst,'
Estrutura e Arquivo .DBF');
end
else begin
  assign (txtlst,'CON');
  rewrite (txtlst);
end;
arquivo:=paramstr(1);
if pos('.',arquivo)=0 then
  insert ('.dbf',arquivo,length(arquivo)+1);
for t:=1 to length (arquivo) do
  arquivo[t]:= upcase (arquivo[t]);
assign (fcabec,arquivo);
assign (fcampo,arquivo);
($I-)
reset (fcabec);
($I+)
if ioresult()=0 then
  erro(1);

read(fcabec,cabec);
if (cabec.signature()=chr(131)) and (cabec.signature()#3)
then
  erro(2);
writeln(txtlst);
if SoEstru then begin
  writeln (txtlst,'Estrutura do .DBF
',arquivo);
  writeln (txtlst,'Numero de registros gravados:
',cabec.last_rec);
  writeln (txtlst,'Data da ultima atualizacao : ',ord
(cabec.ymd[3]), '/',
ord(cabec.ymd[2]), '/',ord(cabec.ymd[1]));

  writeln (txtlst,'Campo Nome do Campo Tipo Compr
Dec. ');
end
else begin
  writeln (txtlst,'Dados do Arquivo .DBF
',arquivo);
end;
($I-)
reset (fcampo);
($I+)
if ioresult()=0 then
  erro(0);
seek (fcampo,sizeof(cabec)-1);

pause:=7;
tot:=0;
t:=1;
while (tot<cabec.rec_size-1) do begin
  naonome:=true;
  campo.nome:= '
';
  campo.tipo:= '
';
  campo.pad := '
';
  campo.pad1:= '
';
  campo.compr[1]:=0;
  campo.compr[2]:=0;
  for x:=1 to 11 do begin
    carac:=le;
    if (carac =#0) then
      naonome:= false;
    if naonome then
      campo.nome[x]:=carac;
  end;
  campo.tipo:=le;
  for x:=1 to 4 do carac:=le; { avanca 4 caracteres no
arquivo }
  comp:=ord(le);
  campo.compr[1]:=comp;
  if (campo.tipo='C') then begin
    comp:=comp+(ord(le)*256);
    campo.compr[1]:=comp;
  end
  else begin
    comp2:=ord(le);
    campo.compr[2]:=comp2;
  end;
  tot:=tot+comp;
  if SoEstru then begin
    write (txtlst,' ',strint(t,4),' ',campo.nome);
    write (txtlst,' ',nocampo(strtipo(campo.tipo)),
',strint(comp,3));

```

## Curso de Clipper em sua casa

A mais poderosa linguagem da atualidade ao seu alcance. Você poderá criar seus próprios programas pessoais ou aplicativos independentes, que você facilmente comercializar. O **Núcleo de Treinamento Aplicado** coloca seus profissionais com vários anos de experiência na programação com CLIPPER, num curso em dez disquetes e textos explicativos que você segue em sua própria casa, com direito a consultas permanentes, avaliações, exercícios, programas exemplos e muito mais.

Para recer a primeira aula e um software (300 K) brinde com todas as funções do CLIPPER residentes na memória e acesso instantâneo, junto com o conteúdo de todas as aulas e demais informações sobre o mesmo, basta enviar seus dados completos junto com um cheque NOMINAL A NADIA SOUZA no valor de 20 mil cruzeiros.

Preços válidos até 30/10.  
Você receberá sua encomenda  
em no máximo 5 dias

**NTA** Núcleo de Treinamento Aplicado  
Caixa Postal 6015  
Campus da Universidade Federal do Ceará  
60451 - 970 - Fortaleza-CE

Conheça nossa linha de Helps  
On Line para os melhores softwares  
do PC. Solicite uma lista completa  
gratuitamente hoje mesmo!

Conheça a **Revista-Disquete** que traz a cada mês tudo sobre as bibliotecas de funções para  
seus CLIPPER SUMMER e 5.01: CLIPPER LIB.  
Receba o primeiro número com três bibliotecas (LIB) originais com help em português, enviando  
um cheque nominal a NADIA SOUZA no valor de 20 mil cruzeiros para a NTA.

```

if (campo.tipo='N') and (comp2<>0) then
  writeln (txtlst,'      ',comp2)
else
  writeln (txtlst,'');
end;
for x:=1 to 14 do ( avanca 14 caracteres no arquivo )
  carac:=le;
registro[t] := campo;
inc (t);
inc (qtdcampos);
inc (pause);
if ((pause div 23)=1) and (SoEstru) AND (not habilst)
then begin
  writeln ('          Pause');
  carac:=readkey;
  writeln (txtlst);
  pause:=1;
end;
if (habilst) and ((pause div 58)=1) then begin
  writeln (txtlst,chr(12));
  writeln (txtlst,'          Co. JPRSoft
27/12/1991   Ver 2.5');
  writeln (txtlst,'          Listador de
Estrutura e Arquivo .DBF');
  writeln (txtlst);
  writeln (txtlst,'Dados do Arquivo .DBF
',arquivo);
  writeln (txtlst,'Campo Nome do Campo Tipo
Compr. Dec. ');
  writeln (txtlst);
  writeln (txtlst,'Continuacao.. ');
  writeln (txtlst);
  pause:=8;
end;
end;
if SoEstru then begin
  writeln (txtlst,'Total
',strint(tot,4));
  if ((pause div 23)=1) and (not habilst) then
    carac:=readkey;
  end
else
  list;
  if habilst then
    writeln (txtlst,chr(12));
  close (fcampo);
  close (fcabec);
end.

```

# SELU'S INFORMÁTICA

## SELU'S INFORMÁTICA LTDA.

Av. 13 de Maio, 33 Grupo 2305 - Centro - RJ. - CEP 20031-003

**TEL.: (021) 262-3024**

**A LOJA DO SEU PC NO RIO DE JANEIRO!**

TEMOS TUDO O QUE O SEU MICRO PRECISA. O SEU PROBLEMA É NOSSO TAMBÉM.

· MICROS - QUALQUER CONFIGURAÇÃO  
· PROGRAMAS ORIGINAIS  
· PLACAS DIVERSAS E ACESSÓRIOS - MODEM, FAX,  
· MODEM-FAX, VGA P/TV SCANNER, JOYSTICK, MOUSE  
· REVISTAS - NACIONAIS E IMPORTADAS  
· PLACAS DE SOM - MUSICOM E SOUND BLASTER

· ASSISTÊNCIA TÉCNICA  
· ASSESSORIA, CONSULTORIA E TREINAMENTO EM  
· MICROINFORMÁTICA  
· SISTEMAS - DESENVOLVIMENTO ESPECÍFICO P/SUA  
· NECESSIDADE  
· VENHA DISCUTIR UMA SOLUÇÃO CONOSCO!

**REVENDEDORA AUTORIZADA: INTEGRAL/TIME INFORMÁTICA**

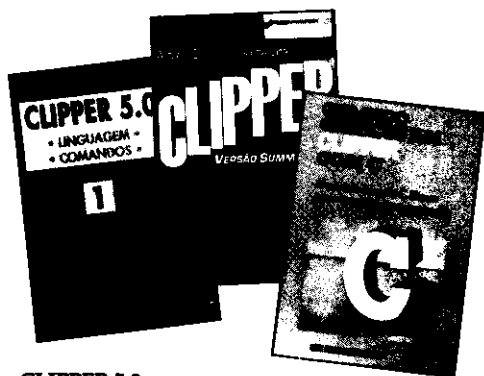
**ATENÇÃO**

**PEÇA MAIORES INFORMAÇÕES SOBRE NOSSO CLUBE DE INFORMÁTICA:**

# DESTAK SOFT & GAME CLUB

Possuímos o maior acervo de Jogos, Utilitários e Aplicativos na Área de Domínio Público: São centenas de Títulos entre Banco de Dados, Planilhas de Cálculos, Editores de Texto, Tutoriais e vários outros. Essa é a sua chance de resolver seus problemas de Software. Peça agora o seu catálogo. Traga 1 (um) disquete ou envie Cr\$ 10.000,00 para despesas postais e ganhe um sensacional BRINDE!

# A Vitrine de Sucessos Editoriais



## CLIPPER 5.0

Antonio Geraldo da Rocha Vidal - 540p.

Ref.: 01 - Vol. 1 CR\$ 84.000,

Ref.: 02 - Vol. 2 CR\$ 84.000,

Ref.: 03 - Vol. 3 CR\$ 84.000, (disquete grátis)

## CLIPPER SUMMER 87

Antonio Geraldo da Rocha Vidal - 550p.

Ref.: 04 - Vol. 1 CR\$ 80.000,

Ref.: 05 - Vol. 2 CR\$ 80.000, (disquete grátis)

## GERANDO GRÁFICOS EM CLIPPER COM C

Álvaro Luiz Arouche Carneiro Ramos - 300p.

Ref.: 06 - CR\$ 59.000, (disquete grátis)



## CLIPPER SISTEMA TOOLS

Álvaro Luiz Arouche Carneiro Ramos - 300p.

Ref.: 07 - CR\$ 85.000, (disquete grátis)

## CLIPPER COM GRÁFICOS

SoftCAD Informática - 190p.

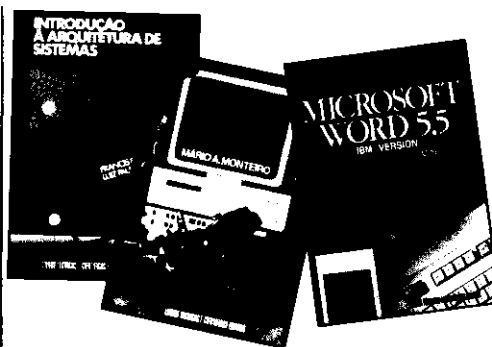
Ref.: 08 - CR\$ 58.000,

## DOS 5.0 BÁSICO

Ken W. Christopher Jr. / Barry A. Feigenbaum /

Shon O. Saliga - 470p.

Ref.: 09 - CR\$ 97.000,



## INTRODUÇÃO À ARQUITETURA DE SISTEMAS OPERACIONAIS

Francis B. Machado / Luiz Paulo Maia - 150p.

Ref.: 10 - CR\$ 48.000,

## INTRODUÇÃO À ORGANIZAÇÃO DE COMPUTADORES

Mario A. Monteiro - 310p.

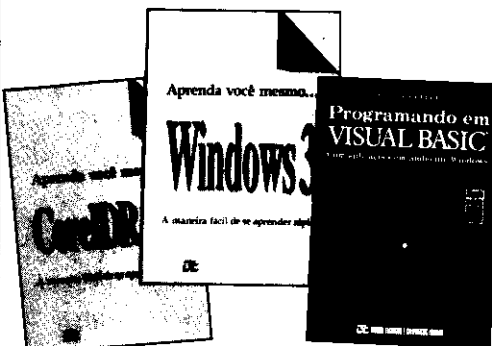
Ref.: 11 - CR\$ 69.000,

## MICROSOFT WORD 5.5

Bryan Pfaffenberger

Ref.: 12 - Vol. 1 CR\$ 96.000, - 470p.

Ref.: 13 - Vol. 2 CR\$ 45.000, - 150p.



## APRENDA VOCÊ MESMO... COREL-DRAW! VERSÃO 2.0

Paul Webster - 340p.

Ref.: 14 - CR\$ 80.000,

## APRENDA VOCÊ MESMO... WINDOWS 3

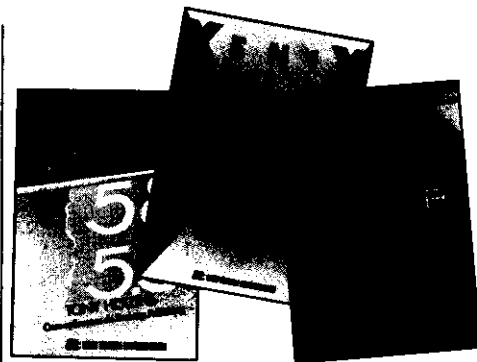
Al Stevens - 450p.

Ref.: 14 - CR\$ 85.000,

## PROGRAMANDO EM VISUAL BASIC

Douglas A. Hergert - 420p.

Ref.: 15 - CR\$ 89.000, (disquete grátis)



## WORDSTAR 5 & 5.5

Tony Hollins - 210p.

Ref.: 16 - CR\$ 63.000,

## XENIX 1-2-3

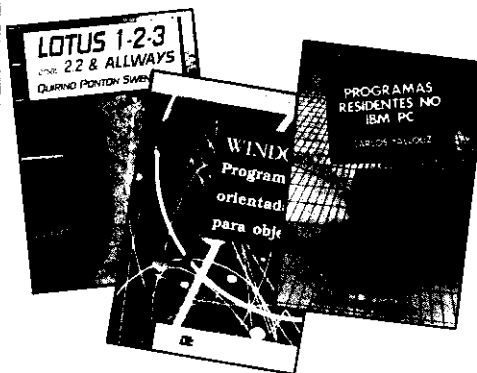
Cecília Zica de Castro Loures - 340p.

Ref.: 17 - CR\$ 74.000,

## APRENDA VOCÊ MESMO... C++

Al Stevens - 210p.

Ref.: 18 - CR\$ 85.000,



## LOTUS 1-2-3 VERSÃO 2.2 & ALLWAYS

Quirino Ponton Swensson - 160p.

Ref.: 19 - CR\$ 49.000,

## WINDOWS - PROGRAMAÇÃO ORIENTADA PARA OBJETOS

Ernest Tello - 370p.

Ref.: 20 - CR\$ 82.000,

## PROGRAMAS RESIDENTES NO IBM PC

Carlos Yallouz - 200p.

Ref.: 21 - CR\$ 57.000,

**LTC** LIVROS TÉCNICOS E CIENTÍFICOS EDITORA

SIM! Desejo adquirir os livros abaixo relacionados. Para isso, estou enviando em anexo cheque nominal à LTC Editora, no valor correspondente ao total do pedido.

Quant.	Ref.	Preço

Quant.	Ref.	Preço

Total do Pedido: Cr\$

Nome: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ Fone: \_\_\_\_\_

Empresa: \_\_\_\_\_

C.G.C./C.P.F.: \_\_\_\_\_ Inscr. Est.: \_\_\_\_\_

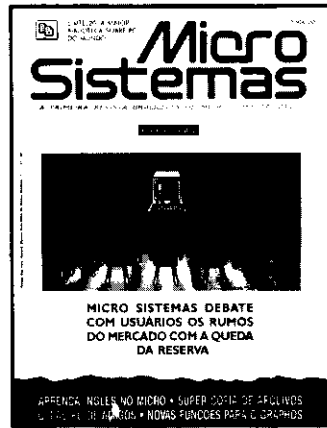
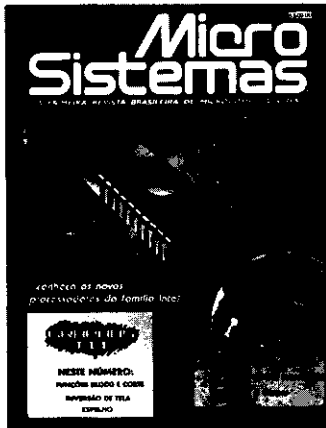
Endereço: \_\_\_\_\_

CEP: \_\_\_\_\_ Cidade: \_\_\_\_\_ Estado: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Assinatura

Remeta seu pedido para: Rua Washington Luiz, 09 - Gr. 403 - RJ - Cep 20230



# O MELHOR DA INFORMÁTICA NACIONAL

Quem quer ficar "por dentro" da informática nacional não pode deixar de ler *Micro Sistemas*. Sempre atenta aos acontecimentos e tendências, *Micro Sistemas* é a revista que mais reflete o que acontece no mercado brasileiro.

Feita por brasileiros e para brasileiros, a revista trás sempre em suas páginas artigos técnicos sobre os assuntos mais "quentes" do momento, programas em diversas linguagens, rotinas, livros, cartas dos leitores, etc.

Além disso, a revista *Micro Sistemas* é a única publicação nacional que tem um espaço dedicado exclusivamente ao Shareware e à mídia magnética. Publica ainda, todo mês, uma pesquisa de preferências dos leitores, onde são apontados os programas mais usados, os jogos e aplicativos, além das marcas mais confiáveis de disquetes.

Por tudo isso você não pode deixar de ler *Micro Sistemas* e para garantir sua leitura, faça uma assinatura anual.

Nome: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Cep: \_\_\_\_\_

Cidade: \_\_\_\_\_

UF: \_\_\_\_\_

Equipamento: \_\_\_\_\_

Profissão: \_\_\_\_\_

Nascimento: \_\_\_\_\_

Ass: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_\_

Estou enviando o cheque número ( ) nominal à ATI Editora S/A, referente a uma assinatura anual (12 números) de MICRO SISTEMAS.

## PAGAMENTO EM DUAS VEZES

Voce assina MICRO SISTEMAS e paga em duas vezes: um cheque no valor de Cr\$ 102.000,00 para pagamento A VISTA e outro no mesmo valor para TRINTA DIAS.

**Assinatura anual: Cr\$ 204.000,00**

**ATI Editora S.A.**

Rua Washington Luiz, 9 gr. 403  
CEP. 20230-900 - RIO DE JANEIRO - RJ

## Como setar a forma do cursor no Turbo Pascal

# BlockCur: o cursor artesanal

Micro: PC XT / AT

Memória: 512 Kbytes

Vídeo: CGA

Linguagem: Turbo Pascal

Requisitos: Nenhum

□ José Laurindo Chiappa

Como programador, tenho explorado e utilizado amplamente uma vasta gama de microcomputadores - em especial os PC compatíveis - e no decorrer deste processo, muitas vezes deparei com necessidades de uso sem solução imediata.

Com o objetivo de minimizar tal quadro, desenvolvi este pequeno utilitário para os usuários acostumados ao ambiente de programação do Turbo Pascal 5.x.

Apesar desta excelente linguagem possuir um configurador capaz de atender a quase todas as necessidades, para mim sempre foi motivo de suprema irritação o ambiente de programação não permitir setar a forma do cursor.

Assim, resolvi partir para o "faça você mesmo" e, após algumas pesquisas e um certo trabalho de engenharia reversa, consegui descobrir o byte que me interessava.

A alteração em si é mínima e poderia ser feita com um utilitário de edição hexadecimal (Norton, PCTools, XTREE, etc.), porém, preferi ter uma maior segurança utilizando o próprio Turbo.

## NOTE BEM!

A listagem pode ser compilada em memória mesmo, não é necessário gerar um .EXE. No entanto, antes de digitar e executar o programa, não es-

queça de copiar o seu arquivo TURBO.EXE.

**JOSÉ LAURINDO CHIAPPA** é programador pleno e estuda Processamento de Dados na Mackenzie-SP. Programa em Basic, Cobol, Assembly, C, Clipper, Pascal, dBase, PROLOG e Forth.

```
(** Este Programa e' um Patch para Turbo 5.0 ou 5.5 **)

(* Esta rotina ira mudar o Cursor para um Bloco Largo e Piscante.

ATENCAO : este Programa e' Fornecido COMO ESTA'! Por Seguranca, copie para
um outro disco o seu Arquivo TURBO.EXE !!
*)

Program BlockCursor;  (* (c) Devil in Miss Jones Soft - 17/Jan/1.992 *)

Var
  FileName  : File of byte;
  ByteValue : byte;

BEGIN
  Assign(FileName, 'TURBO.EXE');
  Reset(FileName);
  if FileSize(FileName) = 156321 then ( Versao 5.5 )
  Begin
    Seek(FileName, $E085);
    ByteValue := $EB;
    Write(FileName, ByteValue);
  End ELSE
  if FileSize(FileName) = 149793 then ( Versao 5.0 )
  Begin
    Seek(FileName, $D80A);
    ByteValue := $EB;
    Write(FileName, ByteValue);
  End ELSE writeln('Nao e a Versao 5.0 nem a 5.5 !!');
  Close(FileName);
END.
```

# Rotina de controle do tempo

Micro: PC XT / AT  
Memória: 512 Kbytes  
Video: CGA  
Linguagem: Clipper  
Requisitos: Nenhum

□ Aguinaldo Carreiro

Quantas vezes você já não ficou diante de um processamento ou relatório qualquer, sem saber se eles estavam terminando ou não? Isto é, não seria interessante saber que percentual do processo já foi feito, ou mesmo, que tempo foi gasto até então?

Quem já passou por esse dilema e sofreu, como eu, pode agora incluir entre seus programas esta rotina que se segue.

O funcionamento da rotina é semelhante ao dos programas Norton, com percentuais para processo já pronto - em números e termômetro - além do tempo gasto até o momento.

Um melhor gerenciamento do tempo tem consequência imediata no aumento da performance. Mãos à obra!

**AGUINALDO CARREIRO** programa em dBase III, Clipper e Basic.

```
*****
**
** FUNCAO PARA DETERMINAR PERCENTUAIS DE TEMPO EM ALGUM PROCESSO
** OU RELATORIO EM N3 E TERMOMETRO E TEMPO GASTO NO PROCESSO.
**
**
** ESTRUTURA DO ARQUIVO PARA TESTE.: TESTE.DBF
**
** CODIGO N 3
** CONTENDO 200 REGISTROS
**
*****

CLEA SCRE                && Limpa a tela
USE TESTE                 && seleciona o arquivo
TOTAL=0                  && atribui o valor 0 a variavel da porcentagem atual
RG=LASTREC()             && RG é igual ao n3 total de reg.do arq.
HORA1=TIME()              && Hora do inicio do processo
SET CURS OFF              && Desliga o cursor
@ 11,00 TO 13,79          && desenha uma janela na tela de linhas duplas
@ 12,05 SAY REPL(" ",25) && desenha o termometro de porcentagem
DO WHILE !EOF()           && no pare até chegar o final do arquivo
                           && Aqui estariam comandos/calculos do proc/relat
                           && avanca um registro
                           && soma 1 no contador da porcentagem atual

SKIP
TOTAL=TOTAL+1
```

## APRENDA INFORMÁTICA SEM SAIR DE CASA

### CURSO RÁPIDO, ECONÔMICO E EFICAZ

Sistema de Apostilas. Basta seguir os exercícios treinando diretamente em seu PC.

### COMANDOS TRADUZIDOS PARA NOSSO IDIOMA

Opcional: Disquete 5 1/4" com Exercícios

Mande seu pedido para: R. Conde de Bomfim, nº 422/418 - Tijuca - Rio  
CEP. 20.520-054 - A/C. Ricardo Flores

Desejo receber os itens assinalados abaixo. Pagarei o valor correspondente ao total do pedido, mais as despesas de remessa, na agência de correio da minha cidade.

Preço	Apostila	Disco 5 1/4"
Lotus 123	● 39.000,00	● 12.000,00
dBase III Plus Interativo	● 39.000,00	● 12.000,00
dBase III Plus Programado	● 39.000,00	● 12.000,00
WordStar 5.0	● 39.000,00	● 12.000,00
Clipper 5.01 Básico	● 39.000,00	● 12.000,00
Total do pedido:		

NOME:  
ENDEREÇO:  
CIDADE:

EST.:

tel:  
CEP:

ASSINATURA:



PORC=(TOTAL\*100/RG)      && calculo da porcentagem (numerica)  
 @ 12,05 SAY REPL(" ",PORC/4)      && calculo da porcentagem (termometro)

@ 12,32 SAY STR(PORCENTO(RG,TOTAL),3)+ " % Completos"  
                                  && mostra valor da porcentagem na tela

@ 12,56 SAY "TEMPO" "+ELAPTIME(HORA1,TIME())  
                                  && mostra tempo do processo atual do processo

ENDDO  
 SET CURS ON                      && liga o cursor  
 INKE(0)                            && aguarda que alguma tecla seja pressionada  
 USE                                && libera banco de dados  
 RETU                               && retorna ao programa anterior

\*\*\*\*\*

\*\*  
 \*\* FUNCAO PARA CALCULO DA PORCENTAGEM  
 \*\*  
 \*\* Sintaxe: PERCENT(TOTL,REGS)  
 \*\*  
 \*\* Onde  
 \*\* TOTL e' o no. total de reg. do arq. e  
 \*\* REGS e' o valor atual do processo.  
 \*\*

FUNC PORCENTO  
 PARA TOTL,REGS  
 RETU (INT(REGS\*100/TOTL))

## AGORA FICOU MAIS FÁCIL VOCÊ ASSINAR MICRO SISTEMAS

SÃO PAULO:  
 Equipe Representações Ltda  
 Rua Major Quedinho, 111 gr.1101/5  
 CEP: 01.050 TEL. 255-0659

BAIXADA SANTISTA:  
 Embras Representações Ltda  
 Av. Rangel Pestana, 328/34  
 11013 - Santos - SP TEL. (0132)37-9529

SANTA CATARINA:  
 Jozé Artigas e Munhoz  
 Rua Cap. Romualdo de Barros, 258 bl.B  
 / 307 88040 - Florianópolis - SC  
 TEL.(0482)34-5477

NORDESTE:  
 Marcio Augusto N. Viana  
 Rua Portugal, 5 a 7 S/407  
 Edifício Status  
 40015 - Salvador - BA Tel.(041)243-9708

PROCURE UM DOS NOSSOS  
 REPRESENTANTES.



## DOS 5.0 DICAS & MACETES



EDUARDO ALBERTO BARBOSA

DOS 5.0 - Dicas e Macetes é um  
 livro que realiza uma abordagem prá-  
 tica do DOS 5.0, enfatizando todos  
 os novos recursos implementados nes-  
 ta versão do DOS.

Entre os vários assuntos aborda-  
 dos, destaca-se a cobertura comple-  
 ta de todos os recursos oferecidos pe-  
 lo novo gerenciador de memória em  
 máquinas compatíveis com XT, AT e  
 386/486, além de dicas para: configu-  
 ração do sistema para o português;  
 aumento da performance no acesso

- ☐ Livro: Cr\$41.000,00  
☐ Disquete com todos  
 os programas do  
 livro: Cr\$36.000,00

aos periféricos; criação de menus simples e eficientes através  
 dos recursos da linguagem dos arquivos de comandos e do driver  
 ANSI; otimizar o uso do Task Swapper da nova shell do  
 DOS 5.0; melhorar a edição a nível de linha de comandos  
 com o novo utilitário DOSKEY; programação em assembly  
 e linguagem dos arquivos de comandos, presentes nas diversas  
 listagens do livro.

RECORTE E ENVIE HOJE MESMO O CUPOM ABAIXO

Envio Cheque Nominal à Editora Ciência Moderna no valor  
 correspondente ao total do pedido: Cr\$ \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ )

Nome: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Estado: \_\_\_\_\_ Cidade: \_\_\_\_\_

CEP.: \_\_\_\_\_ Assinatura: \_\_\_\_\_

Remeta seu pedido para:

Rua Washington Luiz, 09 - grupo 403 - RJ - CEP. 20230

BIBLIOTECA DE FUNÇÕES PARA O

# CLIPPER



- MOUSE
- TELA GRÁFICA
- TECLADO
- COMUNICAÇÃO VIA RS-232
- CALCULADORA ON-LINE
- CALENDÁRIO ON-LINE
- E MUITAS OUTRAS

SOLICITE DISCO DE DEMONSTRAÇÃO

Ligue fone (0499)44-0144  
**DIGITEC INFORMÁTICA LTDA**

Cx. Postal 104  
 89700 000 - Concórdia - SC

Micro: PC XT / AT

Memória: 512 Kbytes

Video: CGA

Linguagem: Clipper 5.01

Requisitos: Nenhum

# SPOOL

□ *Edson Almeida Dias*

Um dos grandes problemas relacionados ao manuseio de grandes bancos de dados é, sem dúvida, o fato dos relatórios serem muito demorados, ocasionando a escravidão do computador pela impressora.

O mesmo não acontece quando se utiliza redes locais com programas gerenciadores de spools, que consistem basicamente em direcionar a saída dos dados para o winchester do servidor, que passa a imprimir o arquivo gravado, liberando então a estação para outros usos.

Existem programas no mercado que fazem spools em apenas um computador sem, no entanto, ter a mesma versatilidade. Mas, se você não tem um programa gerenciador de spool, e muito menos uma rede local, mas trabalha com Clipper, seu problema pode ser amenizado.

A idéia é fazer uso do comando SET PRINTER, que redireciona a saída dos dados da impressora para um arquivo no winchester. Depois de gerado este arquivo, ele pode ser impresso com o PRINT do DOS, que fica residente, liberando o computador para outros usos. Como por exemplo, a editoração de um texto enquanto a impressora trabalha.

As vantagens de gerar o relatório em disco e depois imprimi-lo são grandes:

- O relatório pode ser impresso quantas vezes se desejar;

- Pode-se copiar o relatório em disquete e imprimi-lo em outra máquina, sem a necessidade de instalar o sistema que o gerou;

- O relatório pode ser editado e impresso a partir de qualquer página, contornando vários problemas, como por exemplo quando você está imprimindo um material grande e falta energia elétrica. Num método convencional, seria necessário começar tudo novamente.

Vale lembrar, que caso se queira editar o relatório, deve-se tomar cuidado com os caracteres do editor de textos, ou seja, editar em modo não documento.

**EDSON ALMEIDA DIAS** é técnico em Processamento de Dados. Programa em Clipper, Cobol, Basic, dBase III+ e Assembler.

*LCV*

**LIVRARIA**

**CIÊNCIA NOVA**

• **EXCLUSIVAMENTE LIVROS DE INFORMÁTICA**  
• **LIVROS E REVISTAS IMPORTADAS**

• **COMPLETA LINHA DE SUPRIMENTOS:**  
• **DISQUETES**  
• **FORMULÁRIOS**  
• **ETIQUETAS**  
• **PORTA-DISQUETES**  
• **CAPAS**

• **ESTABILIZADOR**  
• **FILTRO DE LINHA**  
• **CAIXA COMPUTADORA ETC...**

• **Despachamos p/ todo o Brasil**  
• **Remessas feitas por reembolso Postal**

Av. Presidente Vargas, 542/501 — Tel.: (021) 233-4045

## • Listagem 1

```

/*
*****
* S P O O L *
*****

AUTOR.: Edson A. Dias
DATA.: 04/02/92
FUNCAO: Redireciona saida da impressora para um
arquivo no disco

*/

PROCEDURE MUDAPRINT
LOCAL GETLIST:=(), OP
SET INTE ON
SET CONFIRM ON
CUR := SETCURSOR()
BOXFRAME=CHR(201)+CHR(205)+CHR(187)+CHR(186)+CHR(188)+CHR(2
05)+CHR(200)+;
        CHR(186)
COR := SETCOLOR() ; OP :=1
NOME_ARG=SPACE(28)
TELA = SAVESCREEN(00,00,23,79)
@ 10,20 CLEAR TO 14,64

@ 10,20,14,64 BOX BOXFRAME
@ 11,30 SAY "MUDA PRINTER"
@ 12,25 PROMPT "IMPRESSORA"
@ 12,37 PROMPT "ARQUIVO"
MENU TO OP
IF OP = 1
    SET PRINTER TO
ENDIF
IF OP = 2
    SET CURSOR ON
    @ 13,22 SAY " arquivo: " GET NOME_ARG PICT "@"
    READ
    IF LASTKEY()
        NOME_ARG = ""
    ENDIF
    SET PRINTER TO &NOME_ARG
ENDIF
RESTSCREEN(00,00,23,79,TELA)
SETCURSOR(CUR)
SETCOLOR(COR)
SET INTE OFF
SET CONFIRM OFF
RETURN
*****

```

# RAISFER SHAREHOUSE TEL. 031-441-7933

A PRIMEIRA SHAREWARE DAS GERAIS - BELO HORIZONTE - MG

EXCLUSIVO PARA PC'S  
 LANÇAMENTO SIMULTÂNEO COM EUA E EUROPA  
 TODOS OS JOGOS COM MANUAIS  
 GARANTIA TOTAL DE QUALIDADE  
 DESPACHAMOS EM MENOS DE 24HS  
 PEDIDOS POR TELEFONE, ATENDEMOS TODO BRASIL  
 PAGUE SOMENTE QUANDO RECEBER SEU PEDIDO  
 MELHOR RELAÇÃO PREÇO X QUALIDADE

**LIGUE AGORA !!**  
**031-441-7933**

### PREÇO POR DISCO (INCLUSO)

5 1/4 DD .....Cr\$ 7.800,00  
 5 1/4 HD .....Cr\$ 15.500,00  
 3 1/2 HD .....Cr\$ 18.500,00

DUNE  
 ULTIMA V, VI, VII  
 ROGER RABIT  
 GOODFATHER  
 SIMPSONS II  
 CHESS MASTER 3000  
 FALCON 3.0  
 INDY - FATE OF ATLANTIS  
 LEMMINGS II  
 TERMINATOR II  
 MIGHT AN MAGIC III  
 OUT OF THIS WORLD  
 WING COMANDER II  
 KEEN III - SIPHEED  
 F14 TOM CAT  
 BATTLE ISLE  
 ELVIRA II  
 ARACNOFOBIA  
 WILLIE BEAMISH  
 TURTLES NINJA II

# PLACAS

## CONHEÇA A PLACA DE MULTI-I/O

Laércio Vasconcelos

Com o objetivo de ajudar os usuários de PC a resolverem certos problemas técnicos relativos ao HARDWARE, prosseguimos em nossa série de artigos sobre as placas do PC. Nesta edição descreveremos a placa de MULTI-I/O (também chamada de MULTIFUNÇÃO), que é encontrada em praticamente todos os modelos de PC XT. Mesmo para os usuários de PC AT, o assunto é importante, pois o AT possui placas, não idênticas, mas muito parecidas com a MULTI-I/O do XT.

### AS INTERFACES DA PLACA MULTI-I/O

A placa de multi-i/o reúne uma série de interfaces e dispositivos que eram anteriormente localizados em diversas placas.

Esta placa contém:

- Interface para 2 drives
- Interface paralela para impressora
- Duas interfaces seriais
- Interface para 2 joysticks
- Relógio permanente

A placa MULTI-I/O é acompanhada de:

- Manual de instalação e configuração
- Cabo "FLAT" para os drives
- Cabo da interface serial
- Disquete de utilitários (em alguns casos)

Algumas placas de MULTI-I/O apresentam variações nesse grupo de interfaces. Por exemplo, algumas não possuem o relógio permanente. São próprias para utilização nos ATs, que já possuem relógio permanente na própria placa de CPU. Outras não possuem a interface de drives, pois são próprias para operar em conjunto com a placa UDC (Universal Disk Controller), que controla drives e WINCHESTERS no AT. Outras possuem, além das interfaces citadas acima, uma interface

de WINCHESTER. Algumas podem não possuir a interface de JOYSTICK.

Este artigo descreve a placa MULTI-I/O tradicional, encontrada no XT, que possui duas interfaces seriais, uma paralela, uma interface de joystick, uma interface de drives e um relógio permanente.

A figura 2 mostra o detalhe da conexão de uma impressora paralela na placa de MULTI-I/O.

### INTERFACE DE DRIVES

A interface para drives é baseada no CHIP 8272A, fabricado pela INTEL, ou no CHIP NEC-765 ou Z-765, fabricados respectivamente pela NEC e pela ZILOG (similares ao 8272A).

Algumas placas mais modernas utilizam o CHIP 8397 ou algum outro compatível. Esse CHIP realiza todas as

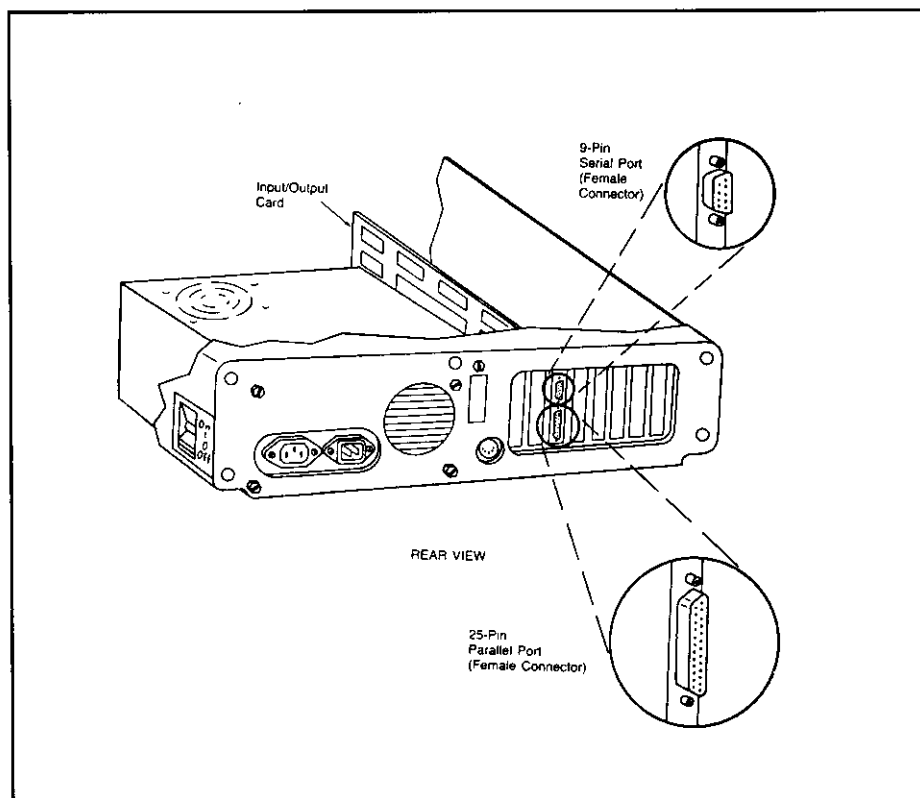


Fig 1 - conexões da placa de MULTI-I/O

### INTERFACE PARALELA

A interface para impressora paralela possui um conector do tipo DB25 situado na extremidade posterior da placa, sendo acessado pelo painel traseiro do computador. O cabo para ligação deste conector até a impressora é vendido com esta ou adquirido separadamente em lojas de suprimentos para informática.

A fig 1 mostra os conectores da placa de MULTI-I/O: o conector DB25 da impressora e o DB15 do joystick.

funções de acesso a disco, como leitura, gravação, formatação, movimento da cabeça de leitura e escrita, etc. O cabo do tipo "FLAT" que acompanha a placa permite a ligação de 1 ou 2 drives.

DICA: As as placas MULTI-I/O dos IBM XTs só podem controlar drives de 360 Kb. Para instalar drives de 1.2 MB ou 1.44 MB no XT basta trocar a sua MULTI-I/O pela placa JUKO M16-X. É uma MULTI-I/O especial que faz com que um XT possa acessar qualquer tipo de drive.

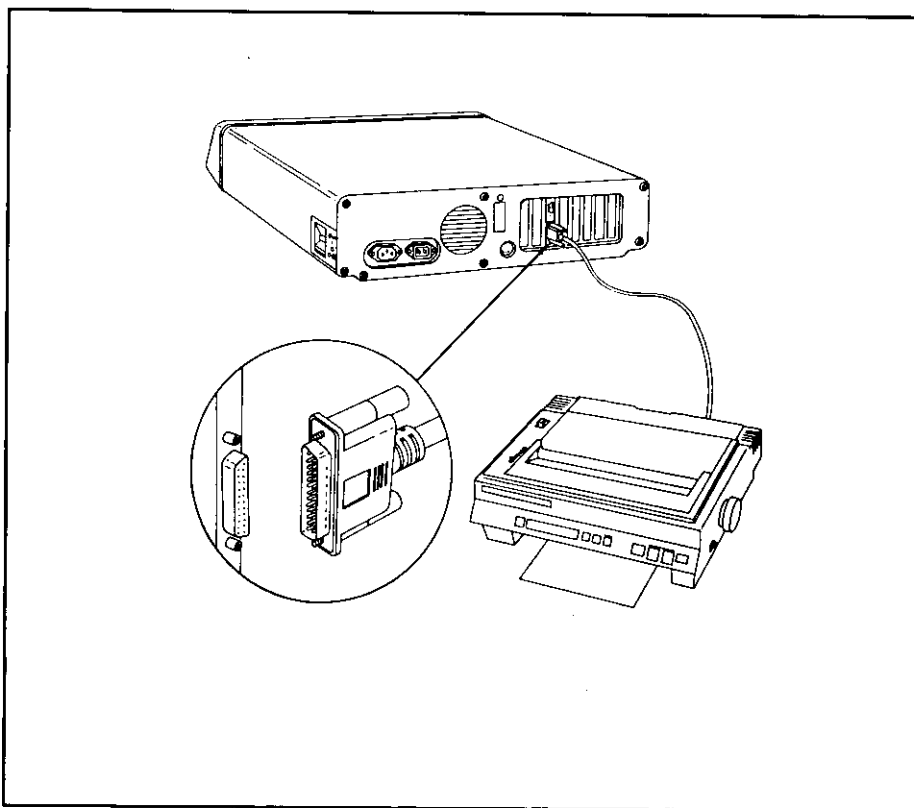


Fig 2: detalhe da instalação de uma impressora paralela

## INTERFACE SERIAL

A interface serial é utilizada para ligação do computador com periféricos seriais, tais como:

- Impressora serial
- Modem externo
- Plotter
- Mouse serial
- SCANNER serial

Ela é baseada no CHIP 8250, conhecido como UART (Universal Assynchronous Receiver and Transmitter). A placa é acompanhada de um cabo que liga um conector situado nesta até um conector do tipo DB25, que deve ser acoplado ao painel traseiro do computador.

É por esse conector DB25 que é acessada a interface serial. Alguns o chamam erradamente de "saída serial". Na verdade trata-se de uma entrada e uma saída. O correto é dizer "interface" ou "porta" serial.

Muitas vezes a placa é vendida com duas interfaces seriais (COM1 e COM2) mas apenas uma delas vem instalada. Para instalar a segunda, o usuário deve

adquirir no comércio e instalar nos soquetes apropriados os seguintes CHIPS:

- 8250..... 1 CHIP
- 1489..... 1 CHIP
- 1488..... 1 CHIP

Ao serem instalados esses CHIPS, encontrados com facilidade em lojas especializadas, a segunda interface serial fica disponível, faltando apenas ser habilitada através de STRAPS.

Deve ser consultado o manual que acompanha a placa para realizar tal estrapeamento. Algumas vezes a segunda interface serial já está habilitada, faltando apenas colocar os CHIPS. Nesse caso o manual não fará falta. O cabo interno para a segunda interface serial também deve ser adquirido separadamente. Em algumas placas os CHIPS 1488 e 1489 da segunda interface serial já são instalados na fábrica, faltando apenas instalar o 8250.

## INTERFACE PARA JOYSTICK

A interface para jogos possui um conector do tipo DB15, situado na extre-

midade posterior da placa e acessado pelo painel traseiro do computador (fig 1). Neste conector podem ser ligados 1 ou 2 joysticks, através de cabos apropriados.

## RELÓGIO PERMANENTE

Para utilizar o relógio permanente é necessário um programa fornecido em um disquete, que acompanha a placa. Este programa não é sempre o mesmo. Depende do fabricante da placa, pois existem diversas placas de MULTI-I/O com CHIPS de relógio diferentes.

É responsabilidade do fabricante o fornecimento do software e das instruções para o uso do mesmo, encontradas no próprio manual da placa. Normalmente esses programas recebem nomes como:

- CLOCK
- ASTCLOCK
- SETTIME
- TIMER

O programa é utilizado para acertar a hora e o dia do relógio permanente. Também é usado para transferir a data e hora do CHIP para a data e hora do sistema. Existem na verdade dois relógios no PC:

1) Relógio do sistema - É o relógio acessado por todos os programas que necessitam consultar a data ou a hora. Esse relógio é implementado por software. Quando o DOS é carregado (BOOT), este pergunta ao usuário a data e a hora. Uma vez fornecidas, o relógio do sistema fica "acertado" e passa a contar o tempo até que o computador seja desligado ou que seja dado um novo BOOT. Caso o usuário não forneça a data e hora, o sistema assume a data e hora de 00:00:00 do dia 1-jan-1980.

2) Relógio permanente - Esse relógio não é reconhecido de forma automática pelo sistema. É um relógio de hardware, implementado em um CHIP alimentado por uma bateria que o mantém funcionando mesmo com o computador desligado.

O relógio que todos os programas acessam é o do sistema, e não o permanente. Para que os programas aces-

# PLACAS

sem a data e hora corretas, é necessário que a data e hora do relógio permanente sejam transferidos para o relógio de sistema. Ou seja, o relógio permanente é utilizado apenas para "acertar" o relógio de sistema.

Um problema muito comum sofrido por usuários de XT é: "Meu computador possui relógio permanente mas não o reconhece."

Isso se deve ao fato do relógio permanente não ser reconhecido de forma automática pelo XT. É necessário que seja usado o programa de acesso ao relógio permanente, como será explicado a seguir.

## ACESSO AO RELÓGIO PERMANENTE

Para acessar o relógio permanente deve ser usado o programa que acompanha a placa de MULTI-I/O. Suponhamos que tal programa seja chamado de "TIMER.COM". Como já foi discutido, existem diversos programas que realizam o acesso, sendo em geral todos incompatíveis entre si. Podem até mesmo ser encontrados vários programas com o mesmo nome e mesmo assim diferentes. Apesar de serem incompatíveis, a sua forma de acesso é quase sempre a mesma. Esse programa realiza duas funções:

### A) Acerta o relógio permanente.

Quando a placa de MULTI-I/O é adquirida, o relógio vem, em geral, errado (ou com a hora do Japão). Para que possa ser usado, antes de mais nada deve ser acertado. A partir de então funciona normalmente. Só precisará ser acertado novamente em caso de troca de bateria ou quando entra ou sai de vigor o "horário de verão".

Para acertar o relógio permanente usa-se o programa TIMER.COM (ou outro nome) da seguinte forma:

A>TIMER/I

O programa TIMER.COM fornecerá ao usuário a data e hora armazenados no relógio permanente e perguntará a data e hora corretas, como nesse exemplo:

A>TIMER/I

\*\*\* PC TIMER 1.3 \*\*\*

Current time is 08:25:37

Enter new time : 14:22:00

Current date is 10-25-90

Enter new date: 08-01-91

A>

Deve ser lembrado que em geral é usado o formato MÊS-DIA-ANO para a data.

### B) Acerta o relógio de sistema a partir do permanente.

Uma vez acertado o relógio permanente, este passa a ser usado como uma base para acertar o relógio de sistema todas as vezes em que é executado o "BOOT". Para tal, basta colocar no arquivo AUTOEXEC.BAT o seguinte comando:

## TIMER/S

O programa TIMER.COM com a opção "S" faz com que a data e hora do relógio permanente sejam transferidas para o relógio de sistema. Sendo colocado no arquivo AUTOEXEC.BAT, essa transferência será feita em toda operação de BOOT. Deve ser consultado o manual da placa MULTI-I/O para conhecer maiores detalhes e pequenas diferenças na operação do programa TIMER em questão.

## DICAS

- Mesmo que você não tenha esse programa, pode tentar usar o de algum amigo. Pode ser que no PC dele o relógio permanente use o mesmo CHIP que o do seu. Nesse caso o programa do seu amigo funcionará.

- Algumas vezes esse programa está em um disquete que acompanha a placa de CPU.

- Em certas placas, basta usar os comandos TIME e DATE do próprio DOS e o relógio permanente será acertado. É o caso da placa de multi-i/o JUKO M16-X. Além de poder usar esses comandos do DOS, a transferência da data e hora do relógio permanente para o relógio de sistema é feita de forma automática durante o BOOT.

## O RELÓGIO PERMANENTE NO AT

Quando a IBM desenvolveu o AT, foi colocado na placa de CPU um relógio permanente alimentado por bateria. O

CHIP de relógio permanente do AT é reconhecido automaticamente pelo sistema e não necessita de um programa especial para seu acesso. A transferência da data e hora desse CHIP para a data e hora do sistema é feita de forma automática pela BIOS e o "acerto" é feito pelo SETUP.

Por esta razão, muitos fabricantes passaram a produzir placas de MULTI-I/O para AT, sem o relógio permanente, já que a placa de CPU possui um. Isso resulta numa placa MULTI-I/O com um preço um pouco menor.

Entretanto, nada impede que uma placa de MULTI-I/O do "tipo XT" seja ligada em um AT. O computador ficará com dois relógios permanentes, sendo um na placa de CPU (oficial, reconhecido automaticamente) e outro na MULTI-I/O (clandestino - ficará funcionando isoladamente sem interferir com o outro relógio).

## PROBLEMAS COM A BATERIA DO RELÓGIO PERMANENTE

A placa MULTI-I/O pode ser equipada com dois tipos de bateria:

A) RECARREGÁVEL - é uma bateria de NÍQUEL-CÁDMIO, em forma de cilindro. Enquanto o computador está desligado a bateria fornece energia para o CHIP do relógio permanente. Quando o computador é ligado a bateria recebe corrente da fonte de alimentação e acumula carga. Uma bateria desse tipo pode ser carregada e descarregada cerca de 1000 vezes, ou seja, possui uma vida útil de 1000 recargas. Entretanto o CHIP do relógio permanente consome uma corrente baixíssima e a bateria pode mantê-lo funcionando por vários meses com o computador desligado. Em operação normal a bateria perde uma parcela muito pequena de sua carga. A conclusão é que uma bateria desse tipo pode durar muitos anos (mais que o computador).

B) NÃO-RECARREGÁVEL - é uma bateria de LÍTIO, em forma de moeda, análoga a uma bateria de relógio de pulso. Tem uma duração de dois anos. Pode ser substituída por uma bateria de relógio de pulso comum, de mesmo tamanho (ou um pouco menor) com uma voltagem de cerca de 3 volts. Após a troca, o relógio permanente deve ser acertado (TIMER/I). Quando a placa

# PLACAS

vem equipada com uma bateria desse tipo, o fabricante muitas vezes insere um pequeno pedaço de papel ou plástico entre a bateria e um dos seus contatos para que esta não se descarregue enquanto a placa não é vendida. Ao comprar a placa o usuário deve retirar o papel e acertar a hora.

Quando é usada uma placa que possui uma bateria recarregável, em geral a bateria chega ao usuário sem carga. É fácil descobrir quando a bateria está sem carga, pois o relógio permanente perde a data e hora quando o computador é desligado e ligado no dia seguinte. A solução do problema é muito simples.

Basta deixar o computador ligado por um período muito longo, por exemplo, 24 horas. Durante o tempo em que o computador está ligado a bateria se carrega. Essa operação só precisa ser feita uma vez. Depois disso o funcionamento será normal. Durante essa carga inicial o computador precisará ficar ligado uma noite inteira. Podem ser mantidos desligados o monitor e a impressora.

Caso o usuário não queira deixar o computador ligado à noite, pode deixar apenas durante um dia inteiro, desligá-lo à noite e ligá-lo por um dia inteiro novamente no dia seguinte.

A bateria recarregável pode manter o relógio permanente funcionando por vários meses, dependendo da sua carga e do tipo do CHIP utilizado. Em geral o fabricante recomenda que o computador seja ligado pelo menos uma vez por mês para garantir a recarga da bateria.

Algumas vezes o relógio permanente pode também "atrasar" ou "adiantar". Isso caracteriza uma bateria fraca. Se for do tipo recarregável, deixar o computador ligado por um longo período resolve o problema. Se for do tipo não recarregável deve ser substituída, o que normalmente é necessário a cada 2 anos.

Quando o relógio permanente perde a data e a hora em uma simples operação de desligar o computador por alguns segundos, significa que a bateria está desabilitada (para que não se descarregue antes da venda da placa). É necessário que seja colocado um STRAP que permite que a bateria envie corrente para que o relógio permanente funcione.

## CONFIGURACAO DE STRAPS DA PLACA DE MULTI-I/O

É absolutamente necessário o manual da placa para que esta possa ser corretamente configurada. Normalmente a placa já é configurada na fábrica de uma forma que funciona na maior parte dos sistemas. Mesmo assim, muitas vezes é necessário realizar ou alterar a configuração. As placas MULTI-I/O possuem em geral as seguintes opções de configuração:

### A) HABILITAÇÃO DAS INTERFACES SERIAIS

As interfaces seriais são chamadas de "COM1" e "COM2". Normalmente a placa de MULTI-I/O é fornecida apenas com a "COM1" instalada e a "COM2" desabilitada e sem os CHIPS 8250, 1488 e 1489. Para instalar a "COM2", os CHIPS devem ser colocados em seus soquetes como descrito anteriormente e deve ser alterada a configuração de STRAPS para habilitar a "COM2".

### B) ATIVAÇÃO DO RELÓGIO PERMANENTE

O usuário pode deixar o relógio permanente fora de operação. Em geral existe um STRAP que serve para este fim.

### C) ATIVAÇÃO DA RECARGA DE BATERIA DO RELÓGIO PERMANENTE

Quando a bateria é recarregável, esta deve receber corrente da fonte de alimentação quando o computador estiver ligado. Entretanto existem placas de MULTI-I/O com baterias não recarregáveis. Nesses casos a bateria não deve receber corrente da fonte quando o computador estiver ligado. Como algumas placas podem funcionar com qualquer um dos dois tipos de bateria, um STRAP é necessário para ativar ou desativar a recarga da bateria nos períodos em que o computador estiver ligado.

### D) NUMERAÇÃO DA INTERFACE PARALELA

As interfaces paralelas do PC podem ser até 3 e são chamadas de

"LPT1", "LPT2" e "LPT3" (LPT significa "line printer"). Um sistema não pode possuir duas interfaces com o mesmo endereço, ou seja, duas "LPT1", por exemplo. Muitas placas de vídeo também possuem uma interface paralela e não pode haver conflito entre as duas. Nesse tipo de sistema, uma delas deve ser configurada como "LPT1" e a outra como "LPT2". Tanto faz colocar a interface paralela da placa de vídeo como "LPT1" e a da multifunção como "LPT2" ou vice-versa. Da mesma forma como a placa de vídeo, a placa de MULTI-I/O também possui STRAPS que indicam se a interface paralela é "LPT1" ou "LPT2". Deve ser lembrado que para o sistema operacional, a impressora default é sempre a "LPT1".

### E) INDICAÇÃO DO TIPO DE DRIVE

Algumas placas de MULTI-I/O modernas podem controlar drives de 3 1/2" (720Kb e 1.44Mb) e drives de 5 1/4" (360Kb e 1.2Mb). Essas placas podem possuir STRAPS para indicação do tipo do drive "A" e do tipo do drive "B".

### F) PLACA PRIMÁRIA E SECUNDÁRIA

A maioria das placas de MULTI-I/O só controla dois drives. Entretanto algumas delas podem ser configuradas como primária e secundária. Os dois drives da placa primária são acessados pelo sistema como "A" e "B". Os dois drives da placa secundária são acessados pelo sistema como "C" e "D". Dessa forma, um sistema pode operar com até 4 drives. O WINCHESTER seria acessado como "E".

Como foi visto, a presença dos manuais das placas é muito importante para o correto funcionamento do sistema. Nunca deve ser comprada nenhuma placa sem manual, apesar de muitos vendedores fazerem afirmações como "essa placa não precisa de manual, é só encaixar que ela funciona. Já vem configurada de fábrica" ou ainda "essa placa já vem assim, sem manual".

Esse procedimento tem sido a fonte de dores de cabeça para muitos usuários que ficam posteriormente com problemas de configuração.



*Preocupante. Este é o adjetivo que exprime a atual situação da Informática na Educação.*

*O tema foi abordado em recente reunião com diretores de várias faculdades e apresentou posicionamentos completamente divergentes. Gera uma certa apreensão o fato de não existir uma definição de consenso. O que é a Informática na Educação?*

*Algumas das conceituações foram:*

- O computador como mais uma ferramenta didática;
- O computador na sala de aula;
- Um conjunto de mudanças no raciocínio, desenvolvimento e organização do pensamento.

*Considero o assunto de extrema relevância e prioridade. É trago o tema a discussão.*

*É preciso analisar se inserir a Informática no nosso cotidiano será criar acesso a uma ciência, uma nova metodologia, ou basta ter um computador.*

*Vamos avaliar que implicações a Informática pode trazer para a formação e informação dos alunos. Definir claramente o que é a 'Informática na Educação'.*

*O momento é agora, tendo em vista a quantidade de escolas, de todas as áreas, que estão incluindo a Informática como disciplina curricular.*

*Torna-se imprescindível definir objetivos para caminharmos juntos, no mesmo sentido.*

**Profa Marinilza Bruno de Carvalho**

## PROBLEMA X SOLUÇÃO

É muito comum ouvir profissionais de todas as áreas afirmarem que precisam de um computador.

Também não são poucos os casos, noticiados nas revistas e jornais especializados, onde após a conclusão de que o computador pode ser a solução dos mais diversos problemas, dá-se a compra e uso - sem orientação adequada, treinamento, etc. - com consequente reversão dos problemas originais. O que passa a atormentar o novo usuário é a má aplicação da máquina.

Um trabalho realizado pelo professor Antônio Moura (Universidade Federal da Paraíba - UFPB) enfoca esta questão - Selecionando Tecnologia de Informática: Hardware, Software e Comunicação.

O trabalho ressalta pontos importantes, como:

- Plataforma de hardware;
- Sistemas (ambientais) operacionais;
- Interfaces com o usuário, entre outros.

Tem como objetivos:

- Informar o estágio atual e evolução de tecnologias de informação;
- Comparar características técnicas e mercadológicas;
- Fornecer bases para discutir conectividade e computação distribuída;
- Identificar tendências;
- Recomendar procedimentos para selecionar tecnologias.

E temas para discussão:

- O que era e o que quer o mercado;
- Década de 80: Mercado de Informática;
- Década de 90: Tendências.

No mercado do início dos anos 80, com sistemas proprietários e o nascimento do Personal Computer, o fabricante oferecia o que lhe interessava, o usuário apenas pagava a conta.

O PC começou a mudar a consciência dos usuários, que se tornaram mais exigentes e parceiros. O mercado passou a demandar outras opções.

A década de 90 começa com os fornecedores atendendo mais as necessidades dos usuários, que por sua vez são induzidos a conhecer todas as ofertas, limitações, dificuldades e a analisar a relação custo/benefício. Enfim, ter maior responsabilidade pela sua escolha.

É a década de sistemas abertos, com fornecedores distintos e independentes para hardware, software básico, aplicativos, comunicação e serviços. 'Compatibilidade cruzada', crescimento e interoperabilidade.

São desejos do mercado:

- Preservar investimento;
- Interface com sistema/usuário, aplicativos e dados;
- Preço, qualidade e serviço;
- Escolher hardware e software;
- Redes heterogêneas;
- Sistemas distribuídos e soluções específicas.

O professor Moura levanta grandes benefícios para os usuários e um único problema, o gerenciamento da mudança.

Afinal, todo problema gera mudança e toda mudança gera problema.

## COMPUTAÇÃO E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA

Provavelmente, um dos temas mais estudados nos últimos anos e que apresenta maior velocidade de resposta é a Computação e Representação Gráfica.

Um banco de dados pode ser desenvolvido utilizando a mais avançada tecnologia, mas uma resposta rápida e precisa não oferece ao usuário final a mesma satisfação que um mapa ou qualquer representação gráfica, por mais simples que seja.

Aliado a esta vantagem, característica da área gráfica, tende-se a alcançar patamares cada vez mais altos.

O Sistema de Informações Geográficas, apresentado pelo professor Geovane Cayres Magalhães (Depto. de Informática e Ciência da Computação - DICC, da Unicamp) é uma prova concreta.

Trata-se de um conjunto de procedimentos, automatizados ou não, usados para armazenar e manipular dados geograficamente referenciados.

Seu objetivo é gerar informações, tais como: localização; tomada de decisão sobre mapas; distância; direção; adjacência; localização relativa; latitude/longitude; UTM; consultas espaciais.

Os sistemas anteriormente criados eram caros e difíceis de usar. As workstations tornaram tais sistemas mais viáveis e de grande utilidade.

Seus subsistemas principais são:

- de entrada de dados;
- de armazenamento e recuperação;
- de manipulação e análise;
- de geração de relatórios.

Existem várias aplicações, como:

- Planejamento de agricultura e uso da terra;
- Gerenciamento de florestas e vida selvagem;
- Arqueologia;
- Geologia;
- Aplicações municipais.

Foram associadas as seguintes tecnologias:

- Computação gráfica/processamento de imagens;
- Geometria Computacional;
- Gerenciamento de banco de dados;
- Engenharia de software;
- Sensoriamento remoto e fotogrametria.

As características técnicas de armazenamento envolvem layers, mosaicos, quad-trees, base geográfica contínua e recuperação espacial eficiente. Os métodos de acesso são variados, com derivados de árvore binária, derivados de estrutura hash, etc.

A implantação do sistema procura assegurar a portabilidade e integração com aplicações já desenvolvidas, que servirão de ferramenta para os profissionais da área.

# LANÇAMENTO

CONVERSOR DE IDIOMAS

**Falatudo** 1.5

Ainda não é o tradutor... mas está chegando lá.

## TRADUZIR FICOU MUITO MAIS FÁCIL

### AGORA É DIFERENTE !!!

Com o Falatudo 1.5, você importa o texto a ser convertido e trabalha a tradução de maneira facilitada ( o programa exibe as opções de cada palavra, para troca imediata ). O texto convertido pode ser impresso ou voltar para o editor de origem.

#### Prático

170.000 palavras: 150.000 em português ↔ inglês  
20.000 para os outros idiomas

#### Ilimitado

Podem ser acrescentados novos vocábulos

#### Versátil

30 combinações entre as 6 línguas

#### Rápido

Consulta simultânea para todos os idiomas – módulo multilíngüe

#### Didático

Gramática básica da língua portuguesa ( ortografia, sintaxe, regência etc)

#### Fácil

2 módulos: residente – opera " dentro " de processadores de texto  
interativo – importa e exporta o texto convertido

**Português • Inglês • Francês • Espanhol • Italiano • Alemão**  
**Preço Cr\$ 480.000,00**

### RE VENDAS

#### Brasília - DF

Laptop Informática  
Tel. (061) 226-0877

#### Campinas - SP

Exciton Ind. Elet. Ltda.  
Tel. (0192) 419-766

#### PORTO ALEGRE - RS

DIGIMER  
Tel. (051) 226-4395

#### Fortaleza - CE

Telemicro Informática  
Tel. (085) 252-1514

#### Marília - SP

Macvetti Com. Ltda.  
Tel. (0144) 33-1116

#### Salvador - BA

Soft Shop Com. e Serv.  
Tel. (071) 359-4984

**IMPORTANTE:** Clientes de versões anteriores do Falatudo pagam somente 30% na atualização.

## A PAC tem mais ainda...

### PROGRAMAS SERVIÇOS

Imobiliária informatizada	497.000,00 (*)
Condomínio informatizado	497.000,00 (*)
Posto de gasolina informatizado	597.000,00
Casa mat. construção informatizada	497.000,00 (*)
Casa de ferragens informatizada	497.000,00 (*)
Locadora de vídeo informatizada	427.000,00 (*)
Caixa informatizado	497.000,00 (*)
Cobrança informatizada	497.000,00 (*)
Confecção informatizada	597.000,00 (*)
Processador de etiquetas	297.000,00 (*)
Mala expressa	397.000,00 (*)

### PROGRAMAS PROFISSIONAIS

Advogado informatizado	497.000,00 (*)
Médico informatizado	497.000,00 (*)
Juiz informatizado	497.000,00
Tradutor informatizado	397.000,00
Comprador informatizado	597.000,00 (**)

(\*) Programa fornecido, opcionalmente, com código fonte. Custo: 5 sal. mínimos + o programa.

(\*\*) Preço garantido mediante reserva.

Se o seu serviço não se encontra em nossa linha de produtos, converse com a gente.



**Programas Alternativos para computador**

Rua Dr. Bormann, 51 gr. 804 - Niterói - RJ - CEP 24020

**(021) 717-3021**

# CARTAS

## PAINEL

☐ Sou usuário de um Expert MSX 2.0 e possuo um drive de 3 1/2" uma megaram, joystick e cerca de 80 disquetes com jogos (MSX 2 e MSX 1 c/ megaram) aplicativos e utilitários. Desejo me corresponder com pessoas que possuam configuração semelhante para troca de correspondência, dicas, manuais e programas em geral. Informo também que estou vendendo o equipamento acima pois vou ganhar uma configuração melhor.

**Joel Silva do Nascimento**  
**R. Enrico Dell'Acqua, 300**  
**18130 - São Roque - SP**

☐ Desejo trocar programas com usuários de PC XT. Favor enviarem lista de seus aplicativos e jogos. Quero também trocar as MS números 58, 60, 61, 63 a 65, 80 a 88 que possuo, pelos números 53, 54, 67, 69, 71, 102, 103, 105 a 108.

**Hudson Mario S. Pires**  
**R. Augusto Simões Neto, 50**  
**12940 - Atibala - SP**

☐ Vendo MSX 2.0 em perfeito estado, além de impressora Grafix MTA, megaram 256Kb, drives 3 1/2" A: e B: e drive 5 1/4" A:, Modem Gradiente de 1200/75 e 300/300 bauds, além de jogos e programas em cartucho e em disquetes. Vendo tudo junto ou em partes separadas. Gostaria também de me corresponder com outros usuários de computadores padrão PC, de preferência com uma configuração semelhante à minha. Possuo um PC

386SX de 8/20 MHz SVGA com drives 3 1/2" e 5 1/4" HD. Responderei a todas as cartas que chegarem.

**Sandro M. Mancini**  
**R. Francisco Sá, 13/cob**  
**22080 - Rio de Janeiro - RJ**

☐ Possuo um hotbit MSX 1.1 com drive de 5 1/4", 360K e 3 1/2", 720K, Datacor, modem, megaram, impressora e mais de 600 programas entre utilitários, aplicativos e jogos. Gostaria de me corresponder com outros usuários para troca de informações, manuais e programas. Também estou interessado em juntar um grupo de usuários para formar um Clube de MSX, sem fins lucrativos. Responderei a todas as cartas.

**Gennylson Kauati Veiga**  
**Av. Gentil Bittencourt, 1390/102 D**  
**66040 - Belém - PA**

☐ Possuo aplicativos, utilitários e jogos compatíveis com a linha PC e gostaria de trocá-los. Peço relação de programas.

**Alexandre Rissetto**  
**R. São Bernardo, 72**  
**03304 - São Paulo - SP**

☐ Gostaria de conhecer, em Maceió, o endereço de alguma loja que venda jogos para o TK90X 48K. Antecipadamente grato pela informação.

**Denis Henrique Kùhl**  
**R. Coronel Correia Lima, 147**  
**57680 - Boca da Mata - AL**

☐ Gostaria de adquirir os seguintes números de Micro Sistemas: 102, 103, 104.

Tenho em disponibilidade os números: 70, 72, 75, 76, 80, 81, 82, 83, 85. Os interessados entrem em contato comigo.

**Cristino Hermano de Bulhões**  
**Travessa Itatiaia, 86**  
**57055 - Maceió - AL**

☐ Possuo uma impressora Epson LX-810, e o manual vem todo em inglês, como não entendo este idioma, quero saber como e onde posso conseguir a tradução deste manual.

**Volnei Vzorek**  
**R. Carlos de Carvalho, 1166**  
**80430 - Curitiba - PR**

☐ Sou usuário de um IBM PC/XT de dois drives 5 1/4" e Winchester de 32 Mb juntamente com impressora Olívia. Gostaria de trocar aplicativos e jogos com usuários desta mesma linha; peço que se possível enviem lista de programas mais recentes,

**Marco Augusto Rocha**  
**Av. Bartolomeu de Gusmão 97/52 B**  
**11045 - Santos - SP**

☐ Tenho um micro da linha IBM PC XT / AT com dois drives 5 1/4" e alguns programas e gostaria de entrar em contato com usuários desta mesma linha para troca de programas entre aplicativos e utilitários. Tenho grande fascínio por jogos e pelos programinhas gráficos também. Responderei a todas as cartas.

**Ricardo Nunes Thomé**  
**R. Muritinga, 233**  
**09050 - Santo André - SP**

## LANÇAMENTOS PARA PC/XT/AT/286/386/486

**SUPER SHAPES I** - Biblioteca Gráfica para Word 5.0/5.5, Word perfect, Amipro, Page Maker, Ventura. MS Publisher, etc.

Cr\$ 107.000,00

**SUPER SHAPES II** - Biblioteca Gráfica para Word 5.0/5.5, Wordperfect, Amipro, Page Maker, Ventura. Ms Publisher, etc.

Cr\$ 107.000,00

**SUPER MACROS** - Amplia e facilita o uso do MS-WORD 5.0

Cr\$ 72.000,00

**CONTAS A PAGAR** - Cr\$ 161.000,00

**CONTAS A RECEBER** - Cr\$ 161.000,00

**MALA DIRETA** (com CEP novo) Cr\$ 144.000,00

**AGENDA POLITICA** Cr\$ 300.000,00

## SOLICITE CATÁLOGO COMPLETO

**AGENDA PROFISSIONAL** Cr\$ 360.000,00

**CONTABILIDADE GERAL** Cr\$ 360.000,00

**NEWHHELP** - Help sensível ao contexto para qualquer aplicação Clipper totalmente configurável) US\$ 50,00

\*PROGRAMAS PROFISSIONAIS PARA MSX : SOLICITE CATALOGO  
\*PROGRAMAS PARA DOMINIO PUBLICO E SHAREWARE: SOLICITE CATALOGO

Pedidos através de CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL a:

**NEWDATA INFORMATICA E SISTEMAS LTDA.**

Rua General Osorio, 264 - Centro - CEP 79008-310

Campo Grande - MS

Caixa Postal n. 1049 - Tel. (067)383-1604 e 382-1436

## PULSAR INFORMATICA - Software PC e MSX

jogos  
gráficos  
utilitários  
aplicativos  
processadores, etc.

Solicite grátis nosso  
super catálogo geral  
especifique qual é seu micro

Melhor Catálogo do Brasil \* Menores Preços \* Inúmeras Promoções

☐ Possuo um XT e gostaria de trocar e/ou comprar programas, informações, dicas e outras coisas mais de amigos usuários. Possuo pouquíssimos programas. Também gostaria de me comunicar com clubes de usuários, para me cadastrar. Por favor enviem listas e endereços.

**Marcus Fulvio Machado**  
R. Alameda dos Ibiscos, 167  
36300 - São João Del Rei - MG

☐ Tenho um MSX Expert 1.1 com drive e possuo um único jogo que é "Indiana Jones e a Última Cruzada", preciso me corresponder com pessoas sobre dicas para esse jogo e programas.

**Roberto Carlos da Silva**  
Corredor da Lapinha, 21  
40325 - Salvador - BA

☐ Estou precisando criar um programa que use a porta serial em Basic ou em C. Gostaria de receber correspondência de quem está familiarizado com o assunto, ou conhece alguma literatura sobre o mesmo.

**Jerre Palmeira Sales**  
R. Cleber Maia Cabral, 01  
63100 - Crato - CE

☐ Possuo um MSX Expert 1.1, drive 5 1/4" 360 Kb e impressora. Gostaria de entrar em contato com usuários da mesma configuração para troca de informações e programas. Compro um mouse para MSX em bom estado de conservação. Vendo uma impressora Emília da Elebra com cabo e capa, a impressora é velha, mas está muito bem conservada. Também troco minha mobylette Caloi 90 por um Amiga 500.

**João Batista Neves S. Junior**  
R. Santa Helena, 15  
56300 - Petrolina - PE

☐ Possuo um IBM PC/XT e gostaria de entrar em contato com outros usuários desta mesma linha. Tenho farta quantidade de softwares como linguagens, aplicativos, editores (gráficos/textos e jogos). Desejo trocar softwares, dicas e macetes sobre linguagens. Responderei a todos. Mandem relação de programas.

**Daycon Rodrigues dos Santos**  
R. Levino de Oliveira, 80  
37500 - Itajubá - MG

☐ Possuo um micro PC-AT e estou interessado na troca de softwares. Favor enviar lista de programas. Responderei a todas as cartas.

**Victor Simon Lee**

**Rod. Virgílio Várzea, 970**  
88030 - Florianópolis - SC

☐ Possuo um Amiga 2000HD, com 3Mb de RAM, e gostaria de trocar correspondência com usuários e interessados em aprofundar conhecimentos sobre este micro. Procuro em especial pessoas que tenham interesse por Computação Gráfica na área de animação e titulação de vídeos e também hardware do Amiga. Tenho aproximadamente 190 discos com aplicativos e jogos.

**Sérgio Ramos**  
Cx. Postal 20268  
04034 - São Paulo - SP

## CLUBE DO USUÁRIO

☐ Atenção usuários de linha compatível com IBM PC, estou montando uma biblioteca de softwares diversos para troca de programas através do correio. Junto com sua carta, mande também sua lista de programas.

**Mario Henrique Pinheiro Coelho**  
R. Antonio Shimidt Villela, 215  
17800 - Adamantina - SP

☐ Sou SysOp do Brasil Net BBS, telefone (021)581.4401, 300/1200/2400 bps, 24 horas e solicito a divulgação do serviço Brasil Net Off-line!

Trata-se de um sistema montado para que usuários de micros que não possuem modem possam conhecer e usar os recursos dos BBS (Bulletin Boards System) através dos correios.

O princípio é simples: gera-se um cadastro para o usuário, envia-se para o mesmo softs que permitam a leitura de mensagens sem estar conectado e consequente resposta ou envio de novas mensagens. Regularmente um disquete é remetido com pacotes de mensagens e/ou softs shareware solicitados e retornado com as mensagens/respostas e eventuais softs shareware para distribuição.

Desta forma, mesmo sem modem, pode-se usufruir dos recursos dos BBS no seu micro em casa ou no escritório. Sistema inicialmente restrito a usuários PC e compatíveis.

Interessou? Então escreva para Brasil Net BBS, Caixa Postal 18153, Rio de Janeiro, RJ; solicitando instruções e entre para o mundo do BBSmania.

**Lauro Corrêa Faria**  
Caixa Postal 18153  
20722 - Rio de Janeiro - RJ

☐ Recentemente foi criado o Clube do Apple, e estou convidando todos que queiram participar desse clube a escreverem solicitando catálogo.

**Marclo Alvarez**  
R. Marcílio Sá, 254  
05541 - São Paulo - SP

☐ Atenção usuários dos micros TK90/95/SPECTRUM, PC XT/AT, MSX 1/2 e 2+, entrem para um grande clube de dicas, pokes, macetes, mapas completos, análise de programas, etc.

**J&F Soft Clube**  
R. Sgto. Manuel Barbosa da Silva, 50  
04675 - São Paulo - SP

☐ Se você é usuário de MSX 1 ou 2 e deseja um sistema totalmente novo, entre em contato conosco para obter maiores informações. Sistema fechado. Pedimos somente seu nome, endereço e telefone (se possível). O primeiro contato será feito tão logo recebamos sua carta.

**Ivan Igor Sanjinez Mercado**  
R. Dom José de Barros, 301/1501  
01038 - São Paulo - SP

## SOS AOS LEITORES

☐ Tenho algumas dúvidas sobre determinados softwares. No entanto, o que mais me intriga é a diversidade de sistemas operacionais. Andei me informando sobre alguns mas, como é difícil se encontrar informações específicas (detalhadas) sobre os sistemas operacionais, não compreendi muito bem alguns deles. Os sistemas operacionais a que me refiro são: UNIX, DOS e CP/M.

Queria obter as seguintes informações:

- 1 - Tipo de tarefa: quem deles é mono e quem é multitarefa;
- 2 - Seus comandos (alguns) e suas funções;
- 3 - Onde são melhor aplicados;
- 4 - Onde um é melhor aplicado, ou por que é melhor que o outro;
- 5 - Em que tipo de equipamento são ou podem ser utilizados;
- 6 - Gráficos referentes à quantidade de pessoas que os usam;
- 7 - Como são compostos (usam diretórios, arquivos, armazenamento em disco, enfim, como é formado seu esqueleto);
- 8 - Multiusuário ou monousuário.

Espero não estar pedindo demais, e ficaria agradecido se fosse atendido.

**Cristian Alex Tetzner**  
R. 7 de Setembro, 615/30  
13480 - Limeira - SP

# CARTAS

□ Lendo um dos artigos de MS que apresentava um programa em Basic para PC que tocava o Hino Nacional, feito por João Luiz de Melo e editado na revista 108, com o título "O micro e a Lei Falcão", e já há algum tempo desejando passar algumas músicas para o micro, gostaria que fosse explicado qual o procedimento de transferir as notas musicais de uma partitura (qualquer que seja) para os códigos de música utilizados em Basic no computador IBM PC.

Há possibilidade de explicar passo-a-passo a sua elaboração? Desejo também, dentro das possibilidades, conhecer a codificação de uma música em Turbo Pascal 5.5. Envio antecipadamente meus agradecimentos, esperando uma resposta.

**Calo Marcio de Campo**  
**R. Salto Grande, 127**  
**01257 - São Paulo - SP**

□ Digitei o arquivo para CRIPTOGRAFIA DE ARQUIVOS. Após digitado e gravado eu o executei e apareceu na tela:

- 1 - Criptografar
- 2 - Descritografar
- 3 - Sair

Escolhi a opção 1 num disquete e de-

pois, ao executar o arquivo do disquete que eu criptografei, ele não acessou mais o programa criptografado. Agora quero saber o que faço para acessá-lo.

**Anderson R. de O. Rodrigues**  
**Cx. Postal 81**  
**82200 - Jaguariá - PR**

□ Tenho um PC-AT 286, com monitor colorido VGA, importados, e desejo interligar esse monitor a um videocassete para gravação em fitas das imagens. A minha dúvida é como efetuar essa ligação, uma vez que não tenho conhecimentos nesta área. Se for possível alguém responder à minha questão, fico agradecido.

**Mauricio Belrith**  
**Av. Santa Catarina, 1048**  
**89885 - São Carlos - SC**

□ Como usuário atual de um AT286 na área de arquitetura e computação gráfica, solicito informações e catálogos de software pelo sistema Shareware e Domínio Público para a linha PC/AT.

Tenho também grande interesse em adquirir hardware e software da linha Amiga 2000/3000 para utilizá-los na área de computação gráfica e animação em conjunto com uma agência de publi-

cidade, onde atualmente trabalho. Portanto, muito grato ficaria em receber informações, catálogos, orientações, que muito úteis seriam neste momento de escolha e decisão antes de comprá-los.

**Nivaldo Santon**  
**R. Cuba, 488**  
**13470 - Americana - SP**

□ Possuo um MSX (Hotbit), drive 5 1/4", 360 Kb, Megaram 512 Kb, Telemodem Telcom e estou tendo problemas no manuseio do utilitário M80 (Assembler). Peço a um usuário que possua o manual deste utilitário entrar em contato comigo. Também me interesso em trocar correspondência com outros usuários do MSX.

**Omar del Corso Júnior**  
**R. São Bento, 693**  
**13720 - São José do Rio Pardo - SP**

□ Estou com dificuldades no décimo segundo nível do "Prince of Persia" pois não consigo passar pela minha sombra. Quem já passou por lá por favor me dê a dica.

**Jane Cristina**  
**R. Jacob Marra, 510**  
**38740 - Patrocínio - MG**

## DATA GAME

### FAX PARA PC XT/AT

Placa interna com software para recepção e transmissão de fax pelo computador; recebe mesmo durante a execução de outro programa. Faz mala direta com horário programado, emite relatório de envio e recepção.

**PREÇO US\$ 160,**

### - FAX E MODEM 2.400 PORTÁIL EXTERNO P/ PC XT/AT LAPTOP

Pocket fax 9.600 e modem 2.400 no mesmo produto. Conectado na saída serial do computador, permite envio e recebimento de faxes através do computador, assim como conexão via modem com outros computadores e serviços para envio e recebimento de dados. Completo, com cabos, manual e software.

**PREÇO: US\$ 200,**

### - MODEM MICRO - A - MICRO PARA PC XT/AT 2400 B.P.S, com software Bitcom

**PREÇO US\$ 100,**

### - GABINETE C/ FONTE P/ DRIVE EXT. LAPTOP Completo, com cabo para conexão de drive externo ao Laptop

**PREÇO US\$ 60,**

### - VIDEOTEXTO PARA PC XT/AT

Placa interna com software para acesso aos serviços de videotexto. Usada para acesso aos bancos Bradesco, Unibanco, Safra, Banerj, consulta de saques, aplicações em casa. Iob, telecheque, assoc. comerc., Reservas e preços de passagens aéreas, video-paqueta, horoscopo, notícias, e muito mais. A telex so cobra pelos impulsos.

**PREÇO US\$ 100,**

### DATAGAMES ELETRONICA LTDA

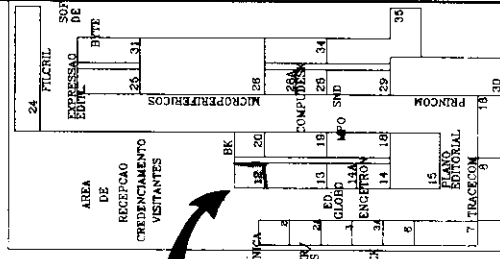
Rua Baltazar Lisboa, 470 CEP. 04110 - SAO PAULO - SP  
(PRÓXIMO A ESTAÇÃO METRÔ VILA MARIANA)  
Tels. (011) 570-7471 572-7419



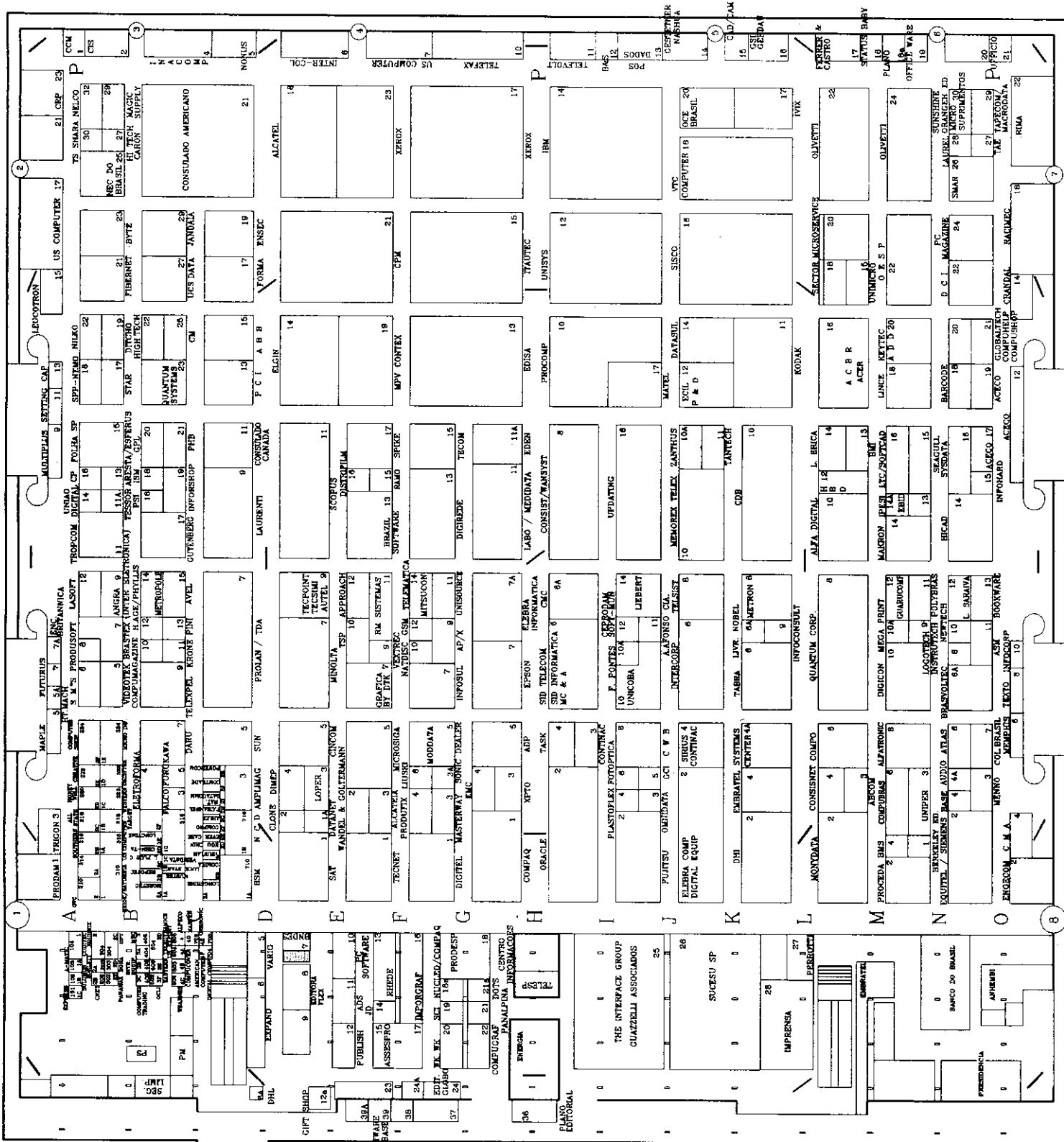
COMDEX/Sucesu SP  
South America '92

14 a 18 de setembro de 1992  
Anhembi - Sao Paulo

MICRO  
SISTEMAS



ORGANIZACAO / PROMOCAO  
SUCESU - SP  
THE INTERFACE GROUP  
GUAZZELLI ASSOCIADOS  
PLANTA ELABORADA EM 17 AGOSTO 1992  
ISSUED AUGUST 17, 1992



# PESQUISA MS

## SUA OPINIÃO VALE DUAS ASSINATURAS

Agora são duas assinaturas anuais da primeira revista brasileira de informática. Você dá a sua opinião e concorre automaticamente. Apresentamos a contagem de pontos em duas colunas: a primeira com a soma dos pontos da rodada e a segunda com o total acumulado até esta edição. No final do ano, teremos os campeões da preferência dos leitores. Participe e boa sorte.

### Processador de texto:

WordStar .....	470 / 2550 pontos
MS Word .....	120 / 1140 pontos
Carta Certa .....	140 / 660 pontos
Fácil .....	60 / 440 pontos
Redator PC .....	40 / 300 pontos
Word Perfect .....	20 / 240 pontos
SideQuick .....	20 / 170 pontos
Chiwriter .....	20 / 170 pontos
Unitexto .....	10 / 50 pontos
Write .....	10 / 40 pontos
Pro Write .....	0 / 20 pontos
Intex .....	0 / 10 pontos

### Planilha:

Lotus 1-2-3 .....	600 / 3840 pontos
Quattro .....	160 / 990 pontos
Supercalc .....	90 / 520 pontos
Excel .....	10 / 190 pontos
Calcotec .....	0 / 60 pontos
Works .....	10 / 40 pontos
VP Planer .....	0 / 10 pontos
Plan .....	0 / 10 pontos
As Easy As .....	10 / 10 pontos

### Melhor disquete:

Maxell ....	410 / 1340	Dysan .....	20 / 140
Verbatim ..	310 / 1050	Sony .....	20 / 110
Nashua ....	70 / 330	Memorex .....	0 / 60
3M .....	30 / 300	Polaroid .....	0 / 30
Kao .....	50 / 270	Basf .....	10 / 30

### Linguagem:

Basic .....	420 / 1780 pontos
Pascal .....	200 / 1520 pontos
C .....	200 / 1080 pontos
Cobol .....	60 / 240 pontos
Assembler .....	20 / 170 pontos
Fortran .....	0 / 20 pontos

### Ling. p/banco de dados:

Clipper .....	620 / 3220 pontos
dBase .....	290 / 2230 pontos
Foxpro .....	40 / 130 pontos
Paradox .....	0 / 60 pontos
Dataflex .....	0 / 50 pontos

### Utilitário:

PC Tools .....	410 / 2810 pontos
Norton Utilities .....	280 / 1890 pontos
Xtree .....	90 / 430 pontos
Virus scan .....	20 / 130 pontos
Foxy tools .....	30 / 120 pontos
Pkzip .....	10 / 90 pontos
Banner .....	50 / 70 pontos

### Pior disquete:

Nashua ..	360 / 1490	Tech .....	10 / 130
Verbatim ..	70 / 530	ABC Systems	20 / 100
Precision ..	70 / 330	Super Data ..	20 / 70
Kao .....	0 / 210	Dysan .....	20 / 70
Memorex ....	50 / 150	Vat .....	10 / 60

### Sistema Operacional:

MS DOS .....	850 / 5390 pontos
DR DOS .....	30 / 190 pontos
UNIX .....	0 / 50 pontos
SISNE .....	10 / 50 pontos
WINDOWS .....	30 / 50 pontos
SUN OS .....	0 / 10 pontos

### Jogo:

Prince of Pérsia .....	370 / 1450 pontos
Tetris .....	130 / 670 pontos
Chess .....	70 / 510 pontos
Grand Prix .....	90 / 450 pontos
F-19 .....	0 / 220 pontos
Indiana Jones .....	30 / 210 pontos
Sim City .....	40 / 210 pontos
Blockout .....	50 / 180 pontos
Battle Chess .....	0 / 130 pontos
Indianápolis .....	40 / 130 pontos
Soko-Ban .....	50 / 130 pontos
Guerra no Golfo .....	30 / 110 pontos
Chessmaster .....	0 / 100 pontos
Amazônia .....	80 / 100 pontos
Golden Axe .....	10 / 80 pontos
Double Dragon .....	0 / 70 pontos
Wing Commander .....	10 / 70 pontos
4x4 Off Road .....	0 / 60 pontos
Angra-I .....	20 / 60 pontos
Cycles .....	20 / 40 pontos
Popolous .....	0 / 30 pontos
Street Road .....	0 / 20 pontos
Conquest of Camelot .....	0 / 20 pontos
Brainchild .....	0 / 20 pontos
Larry .....	0 / 10 pontos
Lemmings .....	0 / 10 pontos
Cyrus .....	0 / 10 pontos
Falcon .....	0 / 10 pontos
Stunts .....	0 / 10 pontos
Ancient art of war .....	0 / 10 pontos
Top Gun .....	0 / 10 pontos
Robocop .....	0 / 10 pontos
Shinobi .....	0 / 10 pontos
Space Quest .....	0 / 10 pontos
3 Patetas .....	0 / 10 pontos
King's Quest .....	0 / 10 pontos

## COMO PARTICIPAR:

Responda as questões de acordo com sua preferência. No caso de usar mais de um programa de mesma classe, escolha apenas aquele que julga ser o mais adequado para o seu uso. Não importa a origem do software. Escreva de forma clara e legível o nome do programa e seu produtor ou softhouse. Remeta para ATI Editora S/A - Seção Pesquisa - Rua Washington Luiz, 9 gr 403 - Rio de Janeiro - RJ - CEP 20230.

NOME: \_\_\_\_\_

ENDEREÇO: \_\_\_\_\_

CIDADE: \_\_\_\_\_ UF: \_\_\_\_\_

CEP: \_\_\_\_\_ EQUIPAMENTO: \_\_\_\_\_

Processador de texto: \_\_\_\_\_

Planilha: \_\_\_\_\_

Linguagem de programação: \_\_\_\_\_

Ling. p/banco de dados: \_\_\_\_\_

Utilitário: \_\_\_\_\_

Sistema Operacional: \_\_\_\_\_

Jogo: \_\_\_\_\_

Outro: \_\_\_\_\_

ASSINATURA MS: Celio de Souza - Itu - SP

ASSINATURA MS: Rogério Luiz Osandabaráz - Santos - SP

## DISQUETE:

Melhor marca: \_\_\_\_\_

Pior marca: \_\_\_\_\_



# Os melhores programas para uso pessoal, sem sair de sua casa

## topline

Editor de fontes Assembler. Facilita a elaboração de rotinas e a digitação de programas publicados em revistas.

**Utilitário**

## ANGRA I

O mais incrível adventure escrito em português. Você deverá desativar o computador que controla o reator nuclear da usina de Angra dos Reis. Toda a região corre um grande perigo com a iminência de uma explosão e somente seus conhecimentos de programação poderão salvar milhares de vidas.

**Adventure gráfico**

## Sistema EDITOR

Você pode criar fantásticos adventures de texto com este editor. Fácil de usar e com recursos que dispensam conhecimentos sobre linguagens de programação.

**Aplicativo**

## Guerra no Golfo

Jogo de estratégia sobre o recente conflito no Golfo Pérsico. Seu objetivo é destruir as bases móveis de mísseis SCUDs.

**Jogo de estratégia**



O MSPC foi criado para facilitar o uso dos programas e rotinas publicados da MICRO SISTEMAS. Além disso, ele conta com um cadastro de livros técnicos, índice de MS, etc.

**Serviço**

## CONHEÇA TAMBÉM:

**AMAZÔNIA** O mais famoso adventure de texto nacional. Seu objetivo é escapar dos perigos da selva amazônica.

**SERRA PELADA** Torne-se milionário garimpando em Serra Pelada. Uma aventura divertida mas cheia de perigos.

**PRO KIT compac** Organize melhor seu espaço em discos compactando arquivos e programas.

**MSPC listagens** Uma coletânea com as listagens dos principais programas publicados em MICRO SISTEMAS, da edição 97 até a 106.

**SOLICITE LISTA DE PREÇOS  
para micros PC XT/AT e MSX**

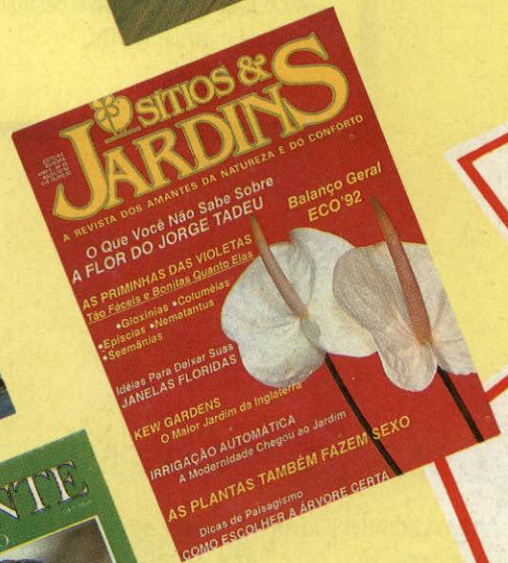
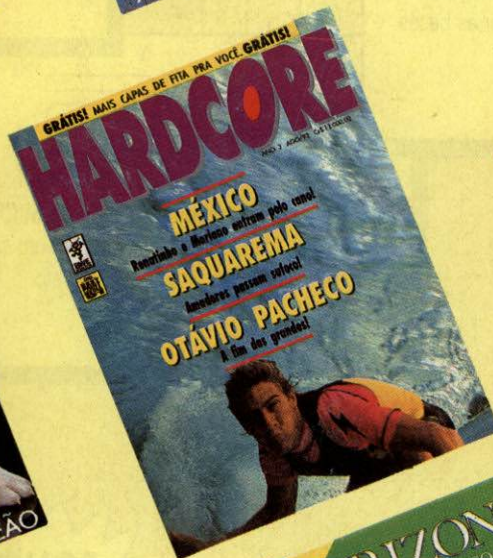
# PRO KIT

Caixa Postal 108.046 - CEP 24120 - Niterói - RJ





**Cada um  
tem a sua mania.  
Cada mania tem  
a sua revista.**



**A sua já está  
nas bancas**